

コンパイルの優れものゲーム満載!! この価格は破格だー!



ゲーム
ディスク

PC-9801VM
以降対応

枚付き

EICHI MOOK 平成6年11月15日発行



★ゲーム誌風マニュアル付き

- RPG **幻世風狂伝**
- AVG **わんだふりゃ魔導らんど**
- ACT **ボンバーさん太郎の爆弾天国**
- ACT **JUMP HERO**
- FACT **ブロードウェイ伝説エレナ**
- AVG **LADY BONO//第3回**
- PZL **なぞぶよ問題データ**
- PZL **なぞぶよ<体験版>**

※上記はすべて©COMPILE 1994
(「LADY BONO」は©COMPILE 1992/1994)

★アイドルインタビュー
ゲスト

山口リエ

特別
企画

クリエイター作品大募集!! 豪華賞金付き

新装刊

Vol.4 (秋号)

1980 YEN



ぱふふよ通

アーケード



GAME GEAR で、続々登場!
ゲームギア

© COMPILE 1994



創監／渡辺我人
盤監／北野不凡
美監／渡部孝陽

★GAME MANUAL

幻世風狂伝	6
ボンバーさん太郎の爆弾天国	16
JUMP HERO	19
ブロードウェイ伝説エレナ	24
LADY BONO!! 第3回	27
わんだふりゃ魔導らんど	28
なぞぷよ問題データ	31
なぞぷよ体験版	34
テキストコーナー	35

★特別企画 総額610万円懸賞付

プロを目指せ！クリエイター作品大募集!!

★読者参加座談会

コスプレしな!?女たち

★アイドルインタビュー

「MOO」のゲーム大好き ゲスト/山口リエ

★98の行く末を占う

"98よ永遠なれ"

●コンパイルの歩みを探る

Game History in COMPILE ①56 DSグラフィティ①54

●ちょっと得する情報

うんちく講座②58 コンパイル通信72

●誌上通販

カーくんの通信販売コーナー44

●おハガキ待ってますー

READER's ANGLE68

★まんがコーナー

魔導外伝②36 お笑い4コマ一座64

●ETC

Disc Stationの遊び方4 保証規定76

次号予告77 ルイ・パンコと土下ザウルス60

今号の
プレゼント

アンケートに答えると抽選で当たります

- ①カーバンクル人形5名様
- ②カーバンクル・お好みソース10名様
- ③コンパイル・オリジナル・Tシャツ10名様



SUN

太陽の光が直接当たる所
やほこりの多い
所に置か
ない。

LIQUID

水をかけない。
こぼさない。

DISJOINT

分解などしない
ように。

SHOCK

落としたりぶつけたり
強い衝撃を与えない。

TOUCH

磁気面に手で触れない
汚さない。

MAGNETISM

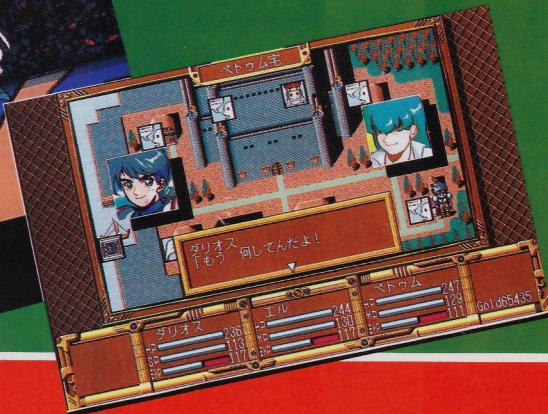
磁気に近づけない。

げんせいふうきょうでん

■DISC 1 に収録

©COMPILE 1994

幻世風狂伝



ロールプレイング

今回もすごく面白いソフトばかりなんだけれども特に目玉といえるくらいよくできているのがこの『幻世風狂伝』。戦闘なんかはシンプルで分かりやすいけど、ダンジョンにはいろんな仕掛けが用意されているので誰でも楽しめるようになってるんです。

ゲームシステム

操作方法とコマンドの意味そして、視覚的にわかりやすくするために使用されているパネルなどについてゲームシステムを解説する。

奪われたブタを助けるためにダリオスがエルやペトゥムらそれぞれの目的を持つ者達とパーティを組んで戦うロールプレイングだ。操作も非常に簡単なのであえて説明の必要もないので、各自勝手にプレイしてくれ。

ってのはダメですか。はいはい。じゃしょうがないので、基本の操作方法から教えましょう。基本の操作は下のカコミを見るように以上。

次にシステムの説明。戦闘では、ダリオスは精神力（SP）を消費して特技を使い、エルとペトゥムは魔力（MP）を消費して魔法を使える。SPやMPがなくなると特技や魔法が使えなくなるが、敵を倒して経験値がマックスになると、その場でHPと共にSP&MPが全回復するのだ。つまり経験値がマックスになりそうだったらバンバン特技や魔法を使ってもかまわないってことになる。

基本操作

基本はカーソルキーおよびテンキーの2、4、6、8キーが移動。なにか決定する時にはリターンキーかスペースキー。

そして、キャンセルがESC

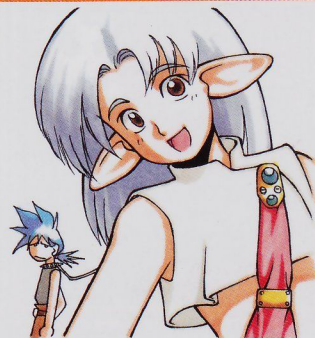
キーもしくはシフトキーか0キーである。また、なにもないときにESCキーなど（つまりキャンセル）でキャンプモードと覚えて置けばいいんじゃない。

キャラクターの移動 カーソル		
キャンプモード入る(出る) コマンド キャンセル	ESC または SHIFT	0
コマンド 決定	SPACE	

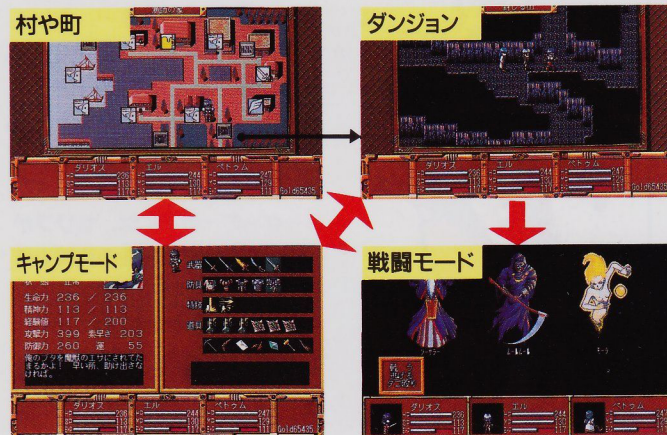
ゲームは4つの画面で構成されている

ゲームの画面は下の写真のように4種類ある。ゲームスタートは村や町の画面。そこからEXITするとダンジョンになる。村や町、ダンジョンにいる時にESCキーもしくはテンキーの0キーでキャンプモード画面に、ダンジョンでモンスターが襲ってきたら戦闘画面になるのだ。

それぞれに操作方法がじゃっかん異なる。基本操作と全然違うわけではないが、各画面ごとの説明をしていこう。



あわせてその画面に表示されるパネルの意味やコマンドなどの説明もしてしまうのだ。



村や町

人々と会話し、装備を固める村や町。会話をしなければダンジョンへ入ることさえできないだろう。

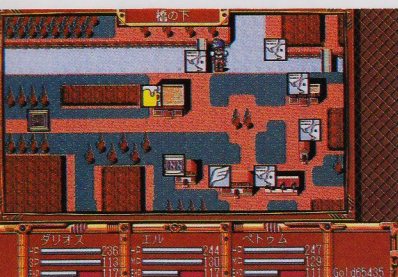
宿屋や武器屋といった場所はパネルで、表示されている。テンキーの6、8キーもしくはカーソルキーの↑で時計回りに（2、4キーもしくはカーソルキーの↓で逆

回り）移動するので、入りたい場所でリターンキーもしくはスペースキーを押すと中に入れる。会話などはリターンキーかスペースキーで話が進み、その場所から出たい時はESCキーもしくは0キーを押せばいい。

村や町にあるパネルの意味は右の表でパッチリわかるだろう。

移動		
入る・話	SPACE	

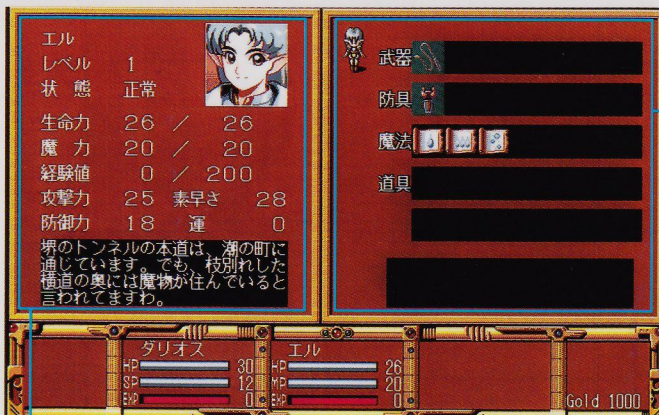
	出口	村や町を出てダンジョンへ出発する。条件を満たさないでダンジョンに行けなかったりする。会話によって新たにパネルが出現することもある。
	宿屋	宿屋もしくはダリオスの自宅。泊まって体力を回復できる。自宅以外は宿泊料がかかる。ゲームをセーブするもここ。3つまでセーブすることが可能。
	道具屋	アイテムを売っている。売っている人は違うんだけどどの町で売っているアイテムも種類は同じ、しかも値段がかわらない。それほど重要ではないかな。
	武器屋	武器と防具を売っている。先に進むほど能力の高い物を売っている。同じ物を持っていると間違って買おうとしても売ってくれないという親切さがある。
	酒場	いろんな人が集まっている。中に入ると誰と会話するか聞いてくる。たまに知らない人物が酒場にいることもある。情報収集には大切な場所。
	会話	その場所にいる人と会話ができる。しばらくしてから話しかけると違うことも言う。けれど結構同じことばかり話していることが多い。
	王様	後半の町で登場する。このパネルは、王様と話ができる。他の会話パネルとはほぼ同じものだが、王様だけは別格扱いなのだろう。





キャンプモード

キャンプモードでは、キャラクターのパラメータなどをチェックし、エルの魔法やアイテムを使う。



村や町、ダンジョンにいる時にESCキーかシフトキー、もしくはテンキーの0でキャンプモード。ここでキャラクターのパラメータを見ることや体力回復ができる。

各キャラクターのパラメータは、画面左側に表示される。パラメータの一番下には、セリフが表示されていて、現在の状況や目的がわかるようになっているぞ。各パラメータの意味は、だいたい想像がつくだろうけど、念のために左に表にしまとめてみた。他のキャラクターの状態を見たい場合は、テンキーの4、6かカーソルキーの左右を押せば切り替わっている。

で、画面右の方がキャラクター

パラメータ

名前	キャラクターの名前を表示する。
レベル	総合的強さ。経験値マックスでランクアップ。
状態	通常・毒・戦闘不能の3種類の状態を表示。
生命力	HP。キャラクターの体力を表示する。
精神力/魔力	特殊能力を使用するための力を表示。
経験値	戦いで得た経験の数値。マックスで能力アップ。
攻撃力	敵に与えるダメージの強さを表示。
防御力	敵の攻撃から身を守る能力の値を表示。
素早さ	敵より早く攻撃できるかの数値。
運	クリティカルヒットが出る確率を上げる力。
セリフ	キャラクターの独り言。状況確認に便利。

武器・防具の装備魔法・道具の使用

武器や防具の装備、魔法やアイテムの使用の項目を選んだらリターンキーもしくはスペースキーを1度押す。すると、一番左にカーソルが出るのでそれを動かして選択しよう。カーソルがある時は、別のキャラクター

に変えることができない。別のキャラクターにしたい時は、ESCキーか0キーで一度キャンセルすること。導きの羽などは、パーティ全体に効果のあるものなので選択するとすぐに使ってしまうので注意しよう。

4 6 でキャラを選択

8 2 で項目選択

← で項目決定

4 6 でアイテム選択

← で装備 OR 使用



①まず、キャラクターを選ぶのだ

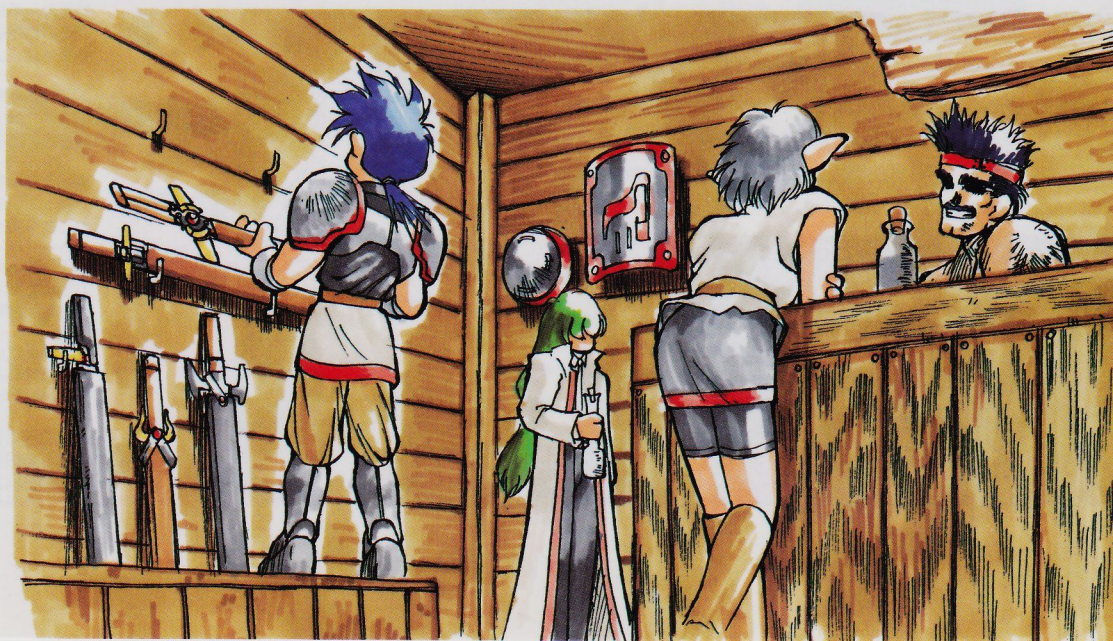


②項目選択時は、キャラが横を向く

- 0 でいつでもキャンセルできます
- 道具の2段階目に表示されているアイテムは使用できません

の装備関係のものだ。上から武器・防具・特技/魔法・アイテム1・アイテム2が表示されている。道具に関しては、各キャラクターが持っているのではなく全員で持っているものが表示される。なお、アイテム2は特殊なもので、使う

ことはできない。特定の場所などで自動的に使われるアイテムだ。武器、防具は、現在装備しているものに色がついている。右側にあるものほど強力なものになるので、店で購入した時や宝物を発見した時など忘れずに装備しなそう。



ダンジョン

ほとんどの場合、町から他の町へはダンジョンを通らなければ移動できない。さあ、戦いが待ち受けている。



ダンジョンでの操作は、テンキーの2、4、6、8キーもしくはカーソルキーでの移動だけと超簡単なもの。特別なイベントなどは、特定の場所に行けば自動的に始まるので、どのアイテムを使うべきかなんて悩む必要がないのだ。

また、斜めになっている通路で壁にぶつかっても自動的に避けて進むような親切設計になっている

ので操作性もバツグン。

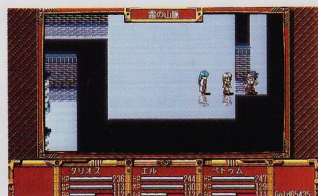
もちろん危険なダンジョンを移動しているわけだから、しばらく歩くとモンスターが出現して戦闘になるのは、通常のロールプレイングと同じ。

それと、どんな時でもESCキーかシフトキーかテンキーの0を押せば、すみやかにキャンプモードに切り替えることができる。

キャラ移動		
キャンプモード	ESC または	SPACE か 0



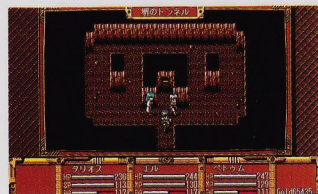
①こんなところで戦うこともある



②美しい宮殿のようなダンジョンもある



③操作も軽くスイスイ移動できる



④いろんな仕掛けがあるぞ

戦闘

モンスターが襲ってきたら戦闘だ。パーティ全体のコマンドと各キャラのコマンドを紹介。



戦闘になると、まずパーティ全体の行動を決める3つのコマンドが表示される。ここで、戦うを選ぶと各キャラのコマンド選択になる。基本的には攻撃方法を選んだ後に、攻撃する相手を選ぶようになっている。選択はカーソルかテンキーで選び、リターンキーかスペースキーで決定。最後のキャラ

の行動を決定する前ならば、ESCキーか0キーで取り消すことができる。詳しくは下の表を見て。



カーソル移動		
決定	SPACE	
キャンセル	ESC	SHIFT 0

コマンド

パーティ	戦う	モンスターと戦う。この後キャラの行動を選択。
	逃げる	戦いを放棄し、モンスターから逃げ出す。
	タコ殴り	キャラクター全員が「攻撃」のみの行動をとる。
キャラ	攻撃	装備している武器でモンスターを攻撃する。
	特技	精神力（SP）を消費し、強力な技を出す。
	魔法	魔力（MP）を消費し、修得している魔法を使う。
	道具	持っているアイテムを選んで使用する。
	防御	防御体制を取り、ダメージを受けにくくする。

制作うわ話

*月?日

RPGの仕事がまいこむ。

盤監いわく、「こんど発売する“幻世喜譚”のシリーズでさあ、システムやグラフィックを流用した、小さいものでいいから」とのこと

これは楽だな、とタカをくくっていたのだが、シナリオを考えるオレの作業がほとんど軽減されてないことが判明。

なんとこつた。

×月%日

“風狂伝のもととなる“幻世喜譚”の開発がおこなわれている。発売日ものびる。“幻世喜譚”が完成しなければ“風狂伝”の本格的な開発に入れない。

なんとキビしい状況だ。

\$月!日

季節は変わったが、“幻世喜譚”の状況は変わらない。それどころかさらに悪化しそうな雰囲気さえある。こりゃまいった。

&月#日

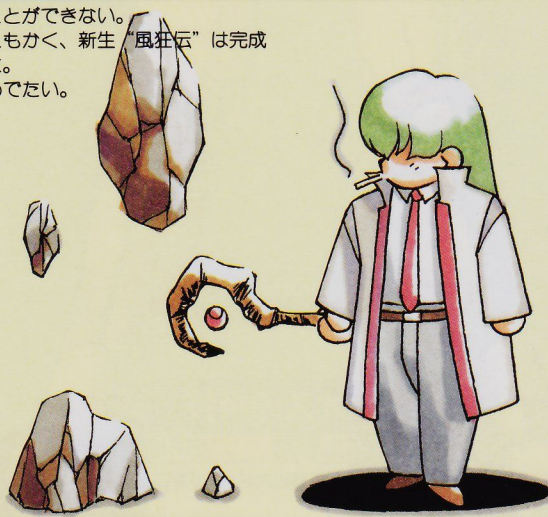
見るに見かねた盤監が、「こうなったら“風狂伝”を先にしよう。新しくシステム作ってさ、グラフィックも新しいのを描くの。容量もふやしてさ」と助け船。

たしかにありがたい話ではあるが、そうならば新しい仕様が必要になる。つまりオレの仕事がふえるわけだ。うれしさ半分、悲しみ半分。

□月+日

あれから数ヶ月がたった。その間にいろいろなことがあったが、紙面がつきようとしているのでいまは書

くことができない。ともかく、新生“風狂伝”は完成した。めでたい。



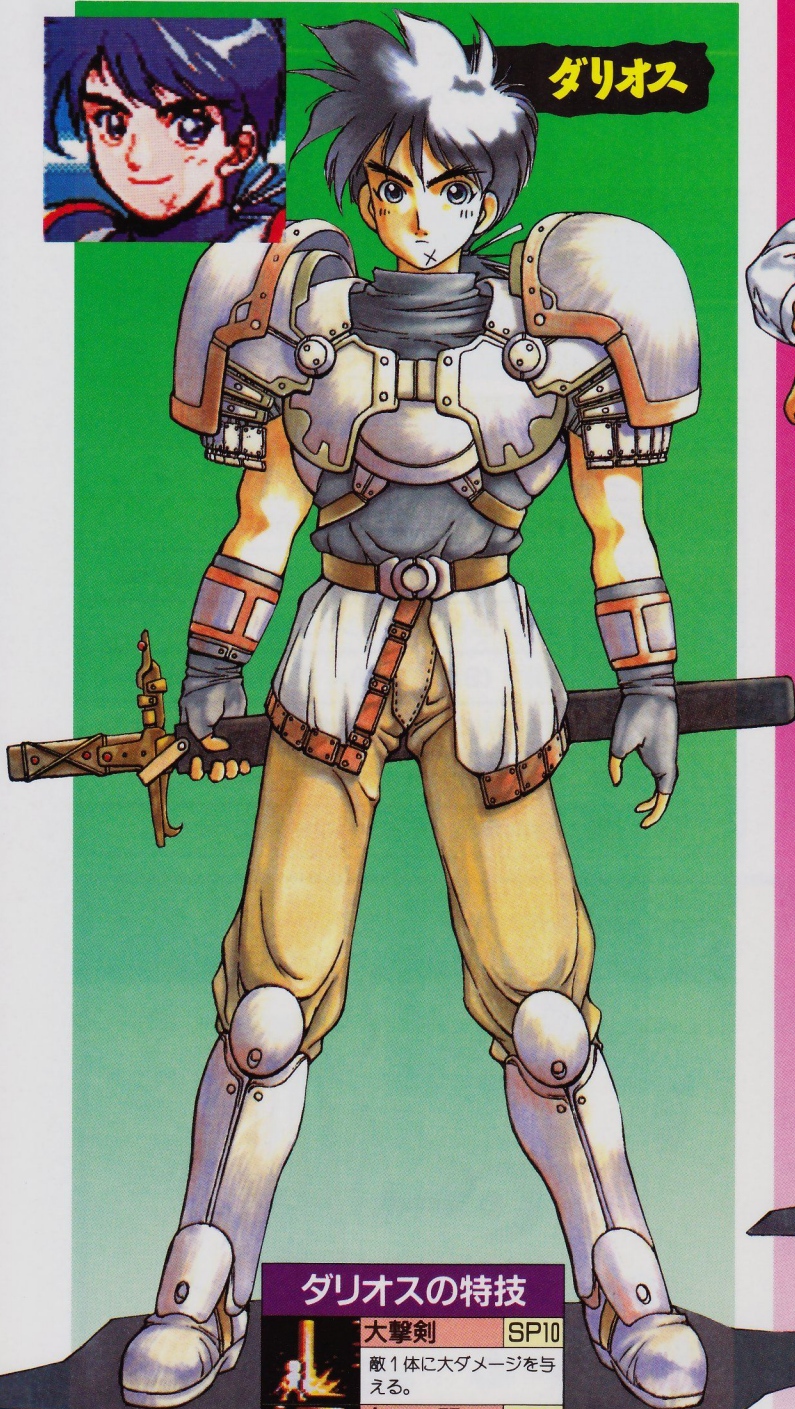
主人公たちの能力

このゲームには3人の主人公が登場する。各キャラクターが使用できる能力および装備できる武器、防具などのデータを紹介。

ひとり、ふたりと仲間が増えていく主人公たちの戦闘の時の能力を紹介しよう。もちろんエルの回復系の魔法は戦闘の時以外でも使用できる能力だ。

経験値がマックスになるとHPやSP&MPが回復するシステムなので、消費するSPやMPに注意しながら戦えば、戦闘がかなり楽になるはず。

ダリオス



ダリオスの特技

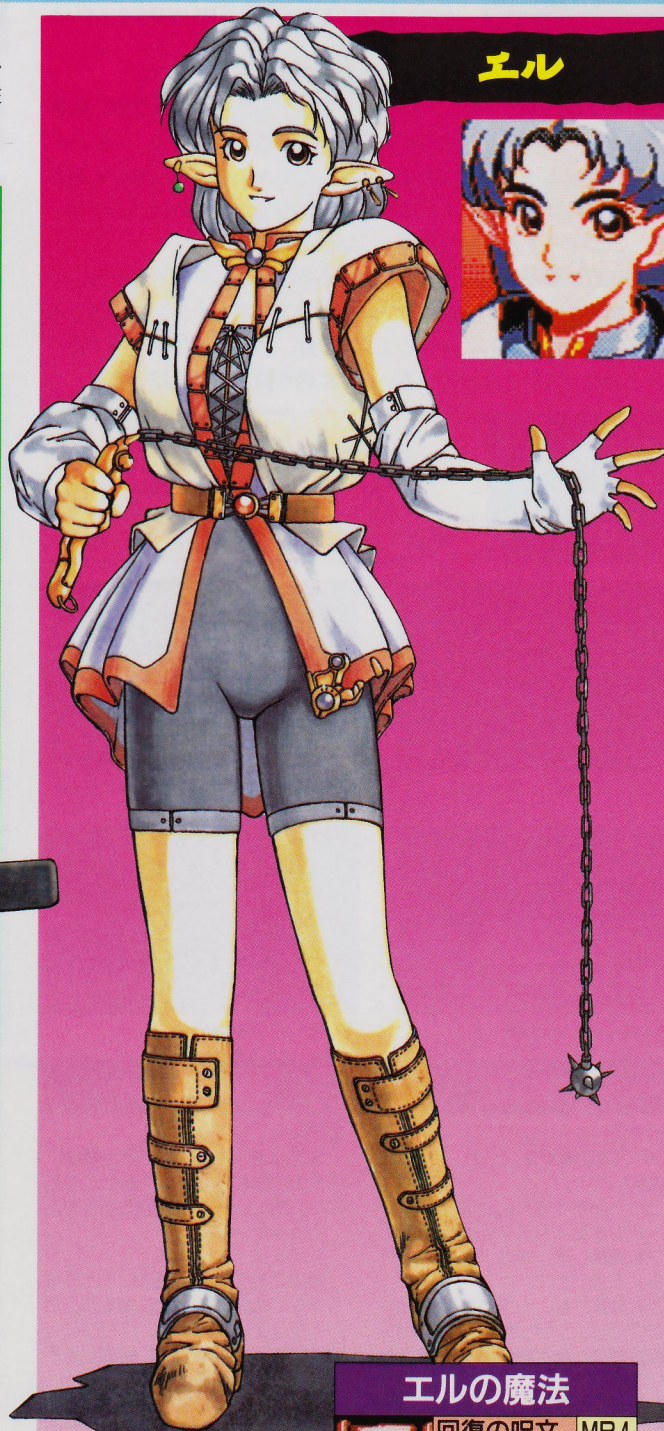
大撃剣 SP10

敵1体に大ダメージを与える。

白刃一闪 SP10

敵全体を横一文字に斬りつけダメージを与える。

エル



エルの魔法



回復の呪文 MP4

仲間ひとりのHPを回復させる。



大回復の呪文 MP10

仲間全員のHPを回復させる。



毒消しの呪文 MP5

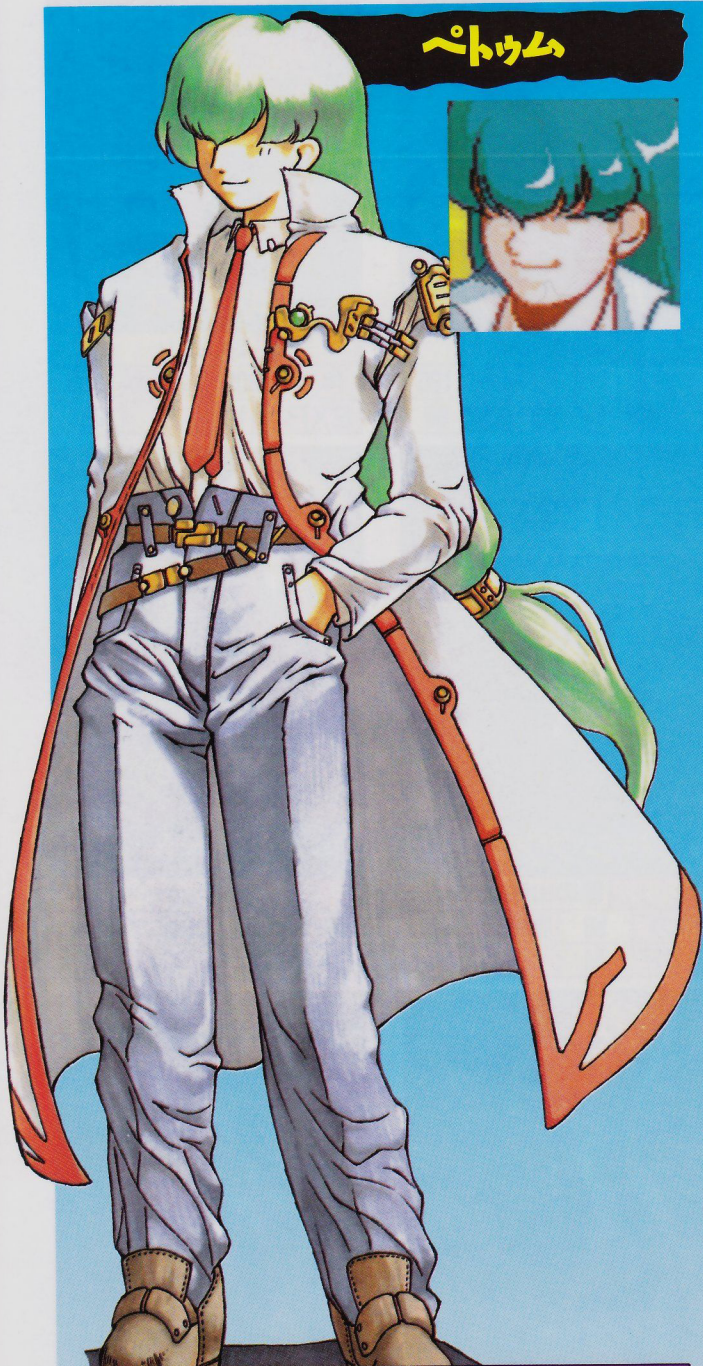
仲間ひとりを毒の状態から回復させる。

アイテム類すべてのデータ

主人公たちの能力を援護してくれるアイテム。攻撃力をアップする武器。防御力をアップする防具。

その特徴と効果をまとめたのが右下の表。調べたい時にすぐ見られるなんて、なんて親切なんだろう。

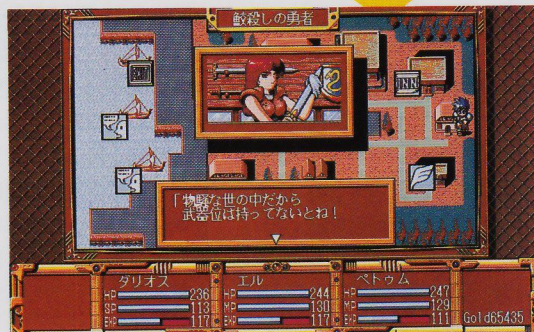
ペトウム














ペトウムの魔法

	炎の呪文 MP 8		雷の魔法 MP 9
	敵1体に炎によるダメージを与える。		敵1体に電撃によるダメージを与える。
	大炎の魔法 MP20		氷の魔法 MP10
	敵全体に炎によるダメージを与える。		敵1体に冷気によるダメージを与える。



②村や町のショップで武器などを買うことができるのはもちろんだが、ダンジョンにある宝箱の中にもアイテムは眠っている。武器や防具は売り払えないので効果的な購入計画が必要だと思われる。








武器

	鉄の剣 —		鎖のムチ 2000G
	安価で一般的な武器。ダリオスが最初から持っている。		鉄製になっていて、さらに痛いムチ。
	鋼鉄の剣 3000G		とげのムチ —
	カスタムメイドで鍛え上げられた強力な剣。		とげがついていて、もっと痛いムチ。
	燃える魔剣 5000G		クイーンウィップ —
	刀身が炎につつまれている魔法の剣。		エルの使用できる最強のムチ。痛すぎる。
	銀波の剣 10000G		柎の杖 —
	すごく強いうえ、カッコいい剣。		魔法使いの杖。ペトウムが装備できる。
	グレイツソード —		雲樹の杖 —
	グレートな剣。剣の中では最強の強さを誇る。		ペトウムが装備する、かなりすごい杖。
	革のムチ —		
	エル愛用の武器。エルが最初から持っている。痛い。		

防具

	普段着 —		レザーな服 —
	ごく普通の衣服。最弱の防具。最初から装備している。		ちょっとあやしい革製の服。エル専用。
	革のよろい —		噂のレザー —
	たいへん軽く動きも楽な革製の防具。		すごくあやしい革製の服。もちろんエル用。
	鎖かたびら 2000G		ボロい白衣 —
	金属製ながら軽いよろい。革よりも防御力がある。		ペトウムの普段着。防御力は低い。
	鉄のよろい 5000G		賢者のローブ 8000G
	全身をガードする強固なよろい。		魔法使いの正装。ペトウムが着る。
	鋼鉄のよろい 10000G		
	ダリオスが装備できる最高の防具。		

アイテム

	薬草 50G		リフレッシュの水 200G
	使用するとHPを回復することができる。		戦闘不能の状態になったものを回復することができる。
	苦い薬草 70G		導きの羽 150G
	HPが回復する。薬草よりも効果が大きい。		ダンジョンからもよりの町へ一瞬で移動できる。
	毒消し薬 30G		
	毒を受けた状態から回復させる効果がある。		

×ダンジョンでの戦闘

ゲームのメインとなるダンジョン。ここで戦いが繰り返される。前半のダンジョンに出現するモンスターおよび3つのマップを紹介。

気の早い人はもうゲームを始めちゃったかな。おーい、こども読んでくれー。てなわけで、敵モンスターの完全一部データ一覧だ。つまり、ボスや同種族（ようするに、カラーチェンジした同じグラフィックの敵のこと）は掲載されとりません。

どの程度の攻撃力があり、どの程度の防御力のあるモンスターな

のか、その強さがわかるということだね。後半のモンスターについては、各自戦闘を経験してからのお楽しみにとっておきました。

なおデータのEXPは獲得できる経験値。Gはもらえるお金を意味している。ヒマなら、何匹倒せば、いくら稼げてどのアイテムが買えるか計算してみよう？

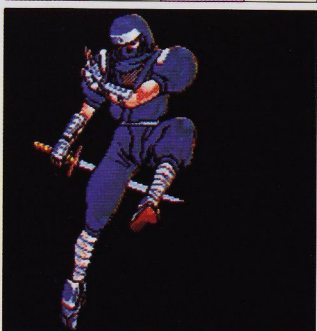
攻略ヒントも参考にしとね



スコーピオン

出現場所 堺のトンネル

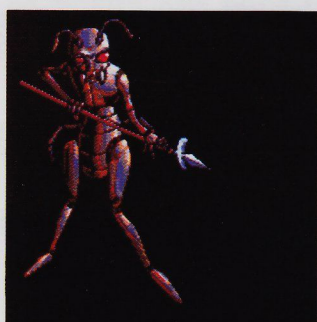
体力	22	攻撃力	45
EXP	32	G	26



カゲ

出現場所 霧の森

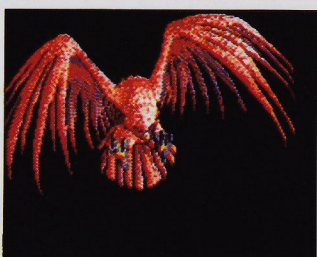
体力	120	攻撃力	151
EXP	67	G	140



アントソルジャー

出現場所 堺のトンネル

体力	38	攻撃力	53
EXP	40	G	42



ダイブハンター

出現場所 霜の山脈

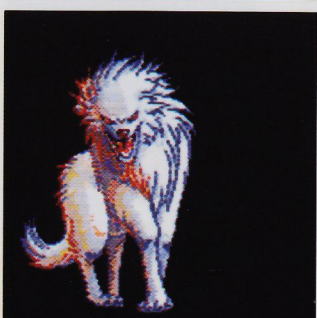
体力	52	攻撃力	79
EXP	46	G	32



リビングデッド

出現場所 堺のトンネル

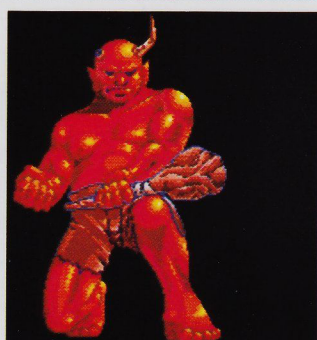
体力	175	攻撃力	125
EXP	61	G	80



ファングウルフ

出現場所 霜の山脈

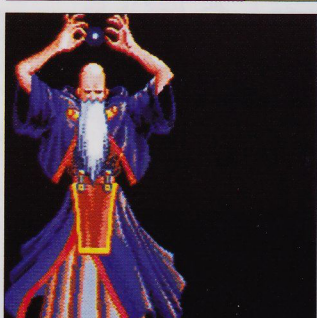
体力	58	攻撃力	62
EXP	44	G	36



ギガース

出現場所 封じる山

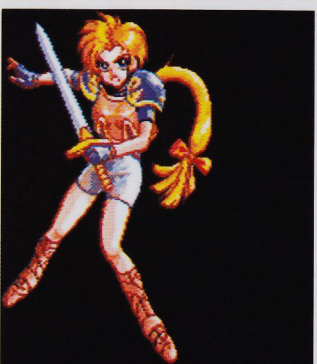
体力	800	攻撃力	330
EXP	110	G	280



ソーサラー

出現場所 霜の山脈

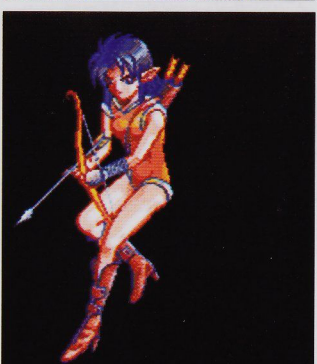
体力	40	攻撃力	55
EXP	44	G	85



エリニウス

出現場所 霜の山脈

体力	60	攻撃力	67
EXP	42	G	62



ウッドレンジャー

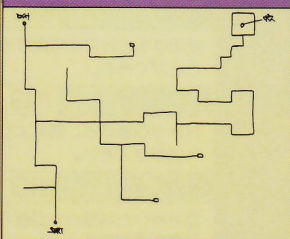
出現場所 霧の森

体力	172	攻撃力	177
EXP	68	G	150

MAP1

右が最初のダンジョンのマップだ。分岐もそれほど多いわけではないので、迷うことはないだろう。最初に右上の奥へ行くこと。ここでボスが待っているので行って倒してあげよう。その後で左の方へ行くこと…。

堺のトンネル





エント

出現場所 霧の森

体力	219	攻撃力	183
EXP	72	G	130



プニプニ

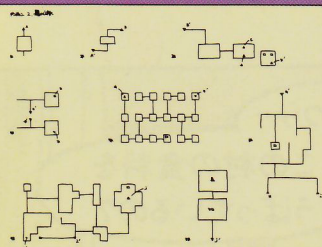
出現場所 堺のトンネル

体力	10	攻撃力	35
EXP	22	G	10

MAP2

この2つのイラストも開発資料のマップ。どれがどの場所なのか、プレイしながら確認すれば役に立つはず。

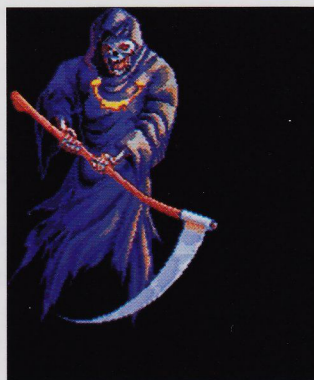
霧の山脈



スピリット

出現場所 霧の山脈

体力	76	攻撃力	112
EXP	60	G	66

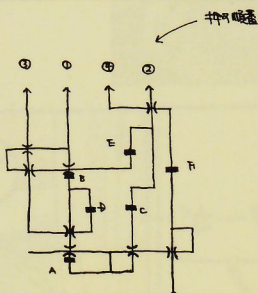


ムールムール

出現場所 霧の山脈

体力	88	攻撃力	98
EXP	54	G	78

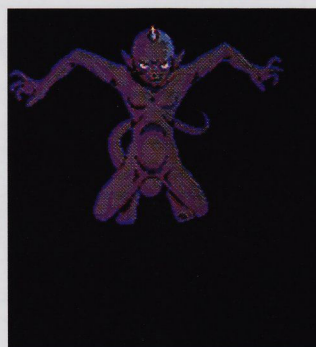
堺のトンネル 2



ヘビィウォーリア

出現場所 封じる山

体力	360	攻撃力	311
EXP	103	G	265



インプ

出現場所 堺のトンネル

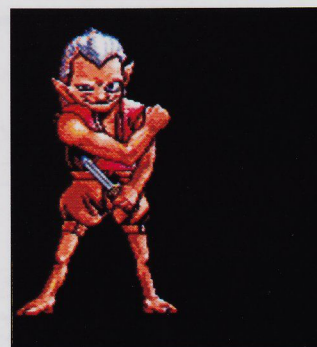
体力	60	攻撃力	133
EXP	62	G	105



クイックシルヴァー

出現場所 堺のトンネル

体力	82	攻撃力	142
EXP	63	G	115



ケイブマン

出現場所 堺のトンネル

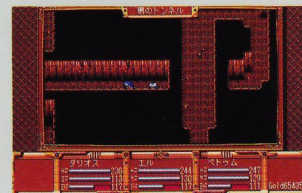
体力	30	攻撃力	49
EXP	37	G	31

攻略ヒント

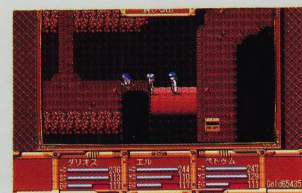
結構サクサク気持ちよく遊べるゲームだけど、後半になってくるとちよつと難しいダンジョンも待ち受けている。そこでヒントを教えてしまうぞ。といっても感のいい人はすぐにわかっちゃうようなことだけだね。

まず、視覚のトリックがあるということ。これは基本だ。行き止まりのように見えていても先がある通路がどこかにある。通れないようなところも移動できるかもしれない。

行き詰まったと思ったら、町に戻ってみよう。人々の話を聞くと先に進める場合がある。



①行けないと思う場所が...



②ボスを倒した後に奥へ行くと...

なにかありそうな時は、行き止まりでも一番端まで行ってみよう。これは、最後の難しいダンジョンのヒント。



ではオープニング・ストーリー(?)をお楽しみください(次頁より)

大変だあああつ!!
モンスターだっ!
モンスターが
攻めてきやがったっ!!

ん...う...ん...

幻世風狂伝

誰かあ

うるさいわねえ...

何なのよ
もお...

オレの
麦があ

ぬむー

うわっ
やめろっ

(は)

(は)

(は)

...

...

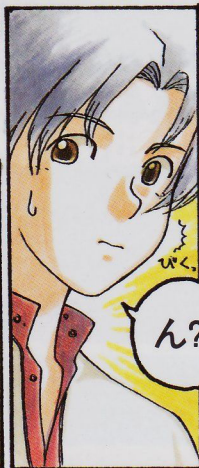
っぎゃーっ!!!

なっ...
なんで
モンスターが...

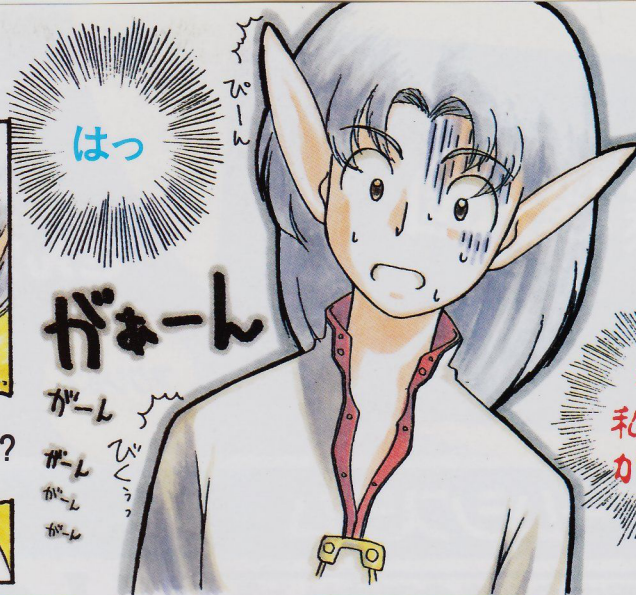
...あいつら...
この村の食料を
うばっているの?



一体なんで
こんなことに...



ん?



はっ

ガーン

ガーン
ガーン
ガーン
ガーン

私の...
私の ピー
がない!!

かかん

かかん
かかん
かかん



ま...まさか...
モンスターが...



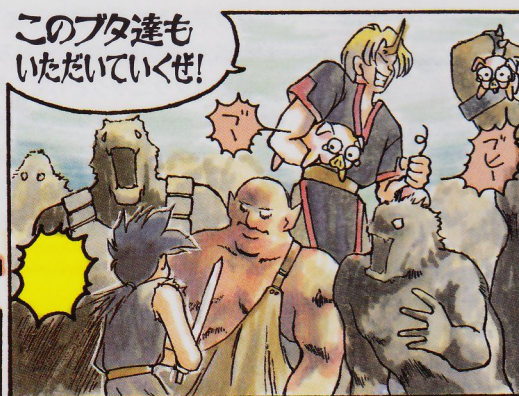
こーしちゃ
いられないわ!!
今すぐにでも...



.....でも...
一人で行くには
危険すぎるし...

イラ
イラ

キャロレッ
プリンラッ
エミリー!!



このフタ達も
いただいていくぜ!

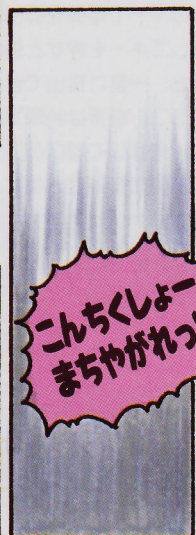


野郎共おつ!
引き上げるぞ!!

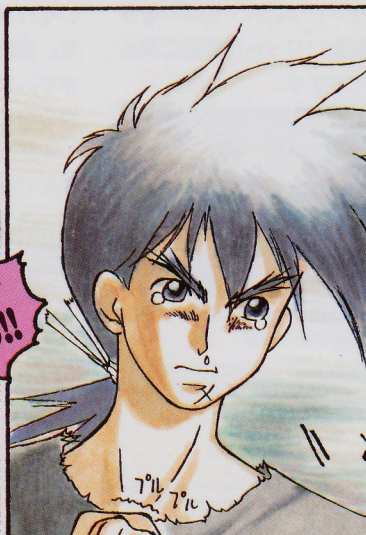
おいっ!!
コラア!!



はっ
あれは
肉屋の
ダリオス!!



こんちくしょー
まちやがれっ!!



この事件がもとで私こと“エル”が
この物語の主人公“ダリオス”と冒険を
ともにすることになったわけです。

本編につづく

絶対

とりかえず!!



ボンバーさん太郎の爆弾天国

アクション

DS第2号に収録のケロ助に敵キャラとして登場のボンバーさん太郎が、仲間を連れて帰ってきた！ 爆弾ですべてを破壊するのだ！

ゲームシステム

画面内にいる敵を、手持ちの爆弾で撃滅するという単純ルールの固定画面アクションゲームだ。2人同時プレイも可能だぞ。

画面内の敵を全滅させよう

ルールは簡単。プレイヤーは主人公キャラ、ボンバーさん太郎(1P)、毛ボンバーUK(2P)を操作、迷路内を移動してジェネレータから出現する敵キャラを爆弾で全滅させればOK。次の面に進むぞ。全15面で、どれだけスコアを稼げるか？！

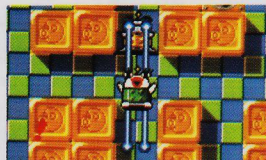


①ルールは単純。自ら生産した爆弾で、画面内にいる敵すべてをやっつけるのだ

こうなるとミス！

敵にやられる

敵キャラ本体や、不凡バーのレーザーに触れた場合ミスとなり、持ちキャラが1人減る。



②敵やビームに触れるとミスだ

爆風に触れる

自ら排出した爆弾の爆風に当たってもミスになる。相棒や不凡バーの爆風も同様だぞ。



③爆風に触れてもダメなんですよ

スコアについて

敵キャラやジェネレータを破壊したとき、ステージクリア時にスコアが入る。また、最終ステージをクリアした時点で残機が残っている場合、その数×2000点が入る。



④ステージクリアボーナス。重要だぞ

特殊なテクニックとして、敵にやられたときの自キャラの爆発や、敵キャラの不凡バーの爆発に敵を巻き込むと、なんと通常の4倍のスコアが入るのだ。覚えとこうぜ。



⑤ハイスコアなら名前を入力できる

基本操作

このゲームはすべてキーボードで操作します。マウスは使用しません。1Pは右側より、2Pは左側よりのキーを使います。タイトル画面でスペースキーを押して、ゲームモードを選択し

てゲームを始めます。ゲーム中のポーズはESCキーでできます。また、ゲーム中にF・10キーを押すと自動的にタイトル画面に戻ることができます。



⑥迷路を上下左右に移動。爆弾があれば押しながらの移動も可能

キャラの移動

迷路の中を上下左右に移動します。キャラを爆弾の横に位置して爆弾のある方向にキーを押すと爆弾を押すことも可能です。

	1P	2P
移動	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin: 0 5px;">8</div> <div style="margin: 0 5px;">4</div> <div style="margin: 0 5px;">6</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin: 0 5px;">2</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin: 0 5px;">W</div> <div style="margin: 0 5px;">A</div> <div style="margin: 0 5px;">D</div> <div style="margin: 0 5px;">X</div> </div>

攻撃

1Pはスペースキーかリターンキー、2PはTAB、CTRL、GRPHいずれかのキーで爆弾を排出します。連続してキーを押すと飛ばせます。また、一度に排出できる爆弾の数は2コ。爆弾は時間で爆発しますが、飛ばして壁にぶつけることで強制的に爆破できます。



⑦爆弾を尻から排出するボンバーさん

	1P	2P
攻撃	SPACE	TAB CTRL GRPH

その他のキー操作

ゲーム中のポーズ	ESC
タイトル画面に戻る	F-10

ゲームオーバー・コンティニュー

自キャラの数が0になるとゲームオーバー。コンティニュープレイも可能だ。ゲームオーバーになったステージから再開し、スコアは0に戻る。何度でもできるぞ。

また、全15ステージをクリアした場合でもめでたく終了となる。



④コンティニューは何度でも可能だぞ

パスワードについて

1P、2P共にゲームオーバーになるとパスワードが表示される。これはゲームオーバー時のスコアに対応していて、これを書きとめておけばスコアトライアルに参加できる。ハイスコアを出そうとできたら、どんどん応募しよう。



④これはスコア0点のパスワードだよ

1P、2Pの遊び方

基本的にはスコアを競うこのゲームだけど、単純なだけにいろいろな遊び方ができる。自分なりの遊び方を考えるのも面白いかもしれないな。

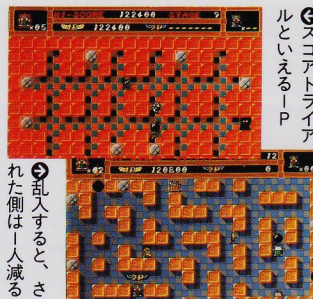
1P の場合

スコアアタック

単純に点数を稼ぐプレイ。ハイスコアを目指そう。

乱入プレイ

1人でプレイ中、TABキーを押すと、1P側の残機をもらって2Pの乱入プレイができる。



④スコアトライアルといえる1P

④乱入すると、された側は1人減る

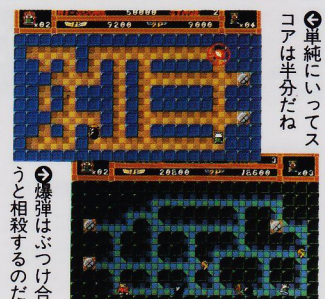
2P の場合

共同プレイ

1P、2Pで共同戦線を張る。正しい遊び方だ。

対戦プレイ

お互いで相手のプレイを邪魔しあうプレイ方法。あまりやる人はいないだろうが(笑)。



④単純にいうとスコアは半分だね

④爆弾はぶつけ合うと相殺するので

プレイヤー1使用キャラ・ボンバーさん太郎

「ケロ助」ではただの敵キャラだった彼が、今回初めて主役を張ることとなった。爆弾を体内で作る能力があり、それを唯一最大の武器としている彼はしかし、自らの爆弾の爆発でも死んでしまうというその姿通りのマヌケさを持つ。



プレイヤー2使用キャラ・毛ボンバーUK

ボンバーさん太郎の親友。その名の通り毛深いボンバーさん。イギリス出身であり、イギリスを誇りに思うナイスガイ。逆立つ頭髮、ユニオンジャックをあしらったマントといういでたち、爆弾を裏拳で殴り飛ばす豪快さん。



登場敵キャラクワター

ボンバーさん太郎たちを追いかけて回す敵キャラの面々。4種類とはいえ、どれも性質が違うので、各キャラごとの相応の対応で迎え打とう。

敵キャラはぜんぶで4種類。全員違った性格のイカれた野郎どもだ。1種を除いてすべてジェネレータから出現する。ジェネレータ

からなにが出現するかは各面ごとに決まっているぞ。敵キャラ、ジェネレータをすべて破壊すればステージクリアとなる。

ジェネレータ

敵キャラが延々と排出される。1個1000点。触れても大丈夫。



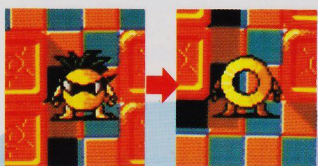
サイトー・パンジロー

白目、モップ、デッパ。20年前の漫画のキャラのようにわかりやすい姿をした彼は、モップで爆弾を運搬する。でも、レレレのレ〜とは言いません。200点。



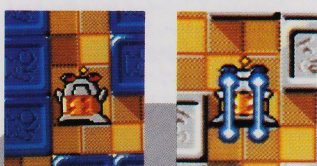
パイナツクル

パイナップル科の常緑多年草。挑戦的なサングラスをきらめかせた南米生まれの筋肉マン。一度の爆発では死なず、姿が変わってスピードアップ。200点/500点。



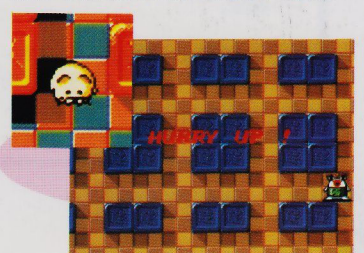
不凡バー

心を持たないニセボンバーさん。目から怪光線を発射する恐ろしい敵。やっつけると爆発する。なんと操縦は以前ボンバーさんに苦しめられたケロ助が…。400点。



ねずみ

点数稼ぎをしているシツコいボンバーさんが出会えるキャラ。床下に棲み、騒ぎが長引くと表に出てきてボンバーさんをこらしめる。爆弾でも倒すことができない強者。



ステージ紹介

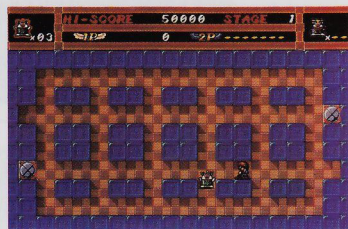
ステージ数はぜんぶで15面。5面ごとにタイプの違う面が用意されている。当然ながら先のステージに行くにつれて難しくなっていくぞ。

1～5

ステージ

●直線コース。プレイのコツを覚えよう。

まずは小手調べ。直線コースなので爆弾を速くから飛ばせる楽なステージだ



6～10

ステージ

●折れ線コース。ちょっとテクがいる面。

少々爆弾を飛ばしづらくなる。応用テクの使いどころがカギ

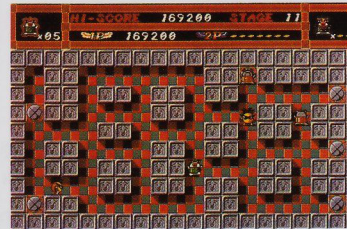


11～15

ステージ

●バラバラコース。爆弾を飛ばしにくい。

指先のテクニックフル稼働。爆弾を飛ばすだけでなく、時間まで爆破させるテクも必要だ



テクニカルマニュアル

見かけは単純だが、ハイスコアを狙うにはかなりのテクニックを要するこのゲーム。ここでは覚えておくことと便利なハイレベルテクニックを伝授するぞ。

一基本編一

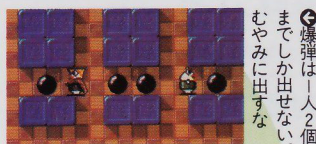
●爆弾はキャラが向いている方向に排出されるのだ。ただし壁に向かっていている場合は、キャラに重なって出る場合とキャラの横に排出される場合があるぞ。

●爆弾を出せる数は1プレイヤーにつき2個までだぞ(最大4個)。

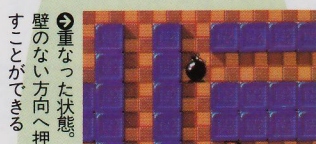
●爆弾はキャラで押すことができる。2つ重ねてもOK。壁に向かって押すとキャラは爆弾に重なり、この状態からは壁のない方向どちらにでも押すことができるぞ。

●爆風の効果範囲は爆弾を中心とした9ブロック。ボンパーさん、不凡バーの爆風も同じだ。

●爆弾を敵に向かって押し、めり込むと敵の動きを止められるぞ。



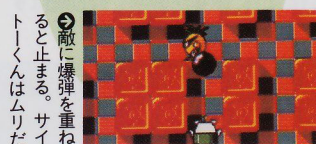
爆弾は1人2個までしか出せない。むやみに出すな



壁の重なった状態。壁のない方向へ押すことができる



爆風は4000点入る。オイシイ



敵に爆弾を重ねると止まる。サイトくんはムリだ

開発者が伝授するスペシャルテク

一クリアのためのテクニック一

- ・敵を追いかけ回すことよりも、まずはジェネレータを壊すこと。
- ・爆弾は壁にぶつけて爆発させよう。待つのは確実性が低い。
- ・壁と爆弾が半キャラだけでも離れていれば飛ばしても逃げられる。
- ・破壊しにくい箇所にあるジェネレータは自殺で破壊するのも手だ。
- ～高得点のためのヒケツ～
- ・不凡バーの誘爆で敵を倒すとノーマル得点の4倍の点数が入るのだ。加えて、プレイヤーが死んだときの爆風でも同じく4倍得点になる。ただし、爆弾での爆風と重なった場合は別で、爆弾の爆風が優先され普通の得点しか入らない。
- ・後半面ではザコもおいしい存在。たっぷりジェネレータにはきざせよう。
- ・残機ボーナスよりも自爆でジェネレータを壊した方が点数が高い。すべての残機を有効にツブすか、安全策をとっていくらか残してクリアするか?
- ・当然ですが、コンティニューをすれば得点は0に戻ります。狙いすぎたらすべては水の泡ですよ。

今回もスコアトライアルを開催

ハイスコアを出したら、ゲームオーバー時に出るパスワードをハガキに書いて送ろう。この頁の下の応募券をハガキに貼付してね。

一宛先一

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル「ボンパー」の係

制作うわ話

久等紫遠が最初に持ってきたアイデアは、象であつた。
そう。あの鼻が長く大きくて牙があつてバオーンな、ぞう。
「あ、久等紫遠くん?」
「あ、こいつはですね、ベットなんですわ。こっちの女の子の。で、ですね、この子がピンチになると助けてくれるわけなんです、象が」
「象が」
「そう、象が。ピンク色なんです、この象。いいでしょ」

……願末。

ブッシュンポップがキャラクター関係で大荒れに荒れたのが数カ月前だった(DS#3参照)もんだから、次はキャラクターから先に作ることにしよう、と決意した。しかしゲームの基本方針だけでも先に立てておくべしと、とりあえず「トップビューである」とだけ目印をつけた。理由はブッシュンポップとの差別化である。

さてキャラクターだ。キャラクターは大事だぜ、フフフ。
デザイナーの久等紫遠は新人。彼はこれが初めての仕事になるから、最初のキャラ作りだけでも自由にと考えた。ところが……。

どないせえつちゅーんじゃ。わしや象のゲームなんか作れんぞ。
……いや、まだ結論は早い(思えばここで結論を出すべきであつた)……敵キャラによっては濃く良くなる可能性もあるしね☆。で、敵キャラフ

ターのラフを…。

メキシコ人

どおおおないせえつちゅーんじゃあ!
もういいです。システムから先に作ります。うん、爆発するのってなんかいいよねえ。爆弾力。アツコツで爆発が起きて、それで敵を一網打尽にできれば痛快だろうなあ。しかし…それでは痛快は痛快けど、簡単すぎてだれちゃうだろうな。でも自機も爆発で死んでしまうんだったらいけるかも…。そう、自機はボンパーさん太郎にしよう。そうしよう。おーい、久等紫遠くん、ボンパーさんに合う敵キャラ作ってよ。

…またメキシコ人かよ…好きだね、君…。



JUMP HERO

アクション

記録。それははかない（どっかで聞いたセリフだ?）。彼らは、その記録を破るために、頂上を目指す。飛べ！われらがジャンプヒーロー!!

基本操作

●ビリー、イヴァン共通のキー操作

プレイヤーは、ゲームスタート時に、2人のキャラを選びます。ビリー（男の子）、イヴァン（ペンギン）のどちらかを選択するとゲームスタートです。

方向キーを押して左右に移動、ジャンプキーで一定の高さジャンプします。ジャンプ中も左右移動が可能です。ジャンプの頂点に足場がある場合、上方向のキーを押すとその足場にぶら下がります。その状態からジャンプキーを押すと上に登り、下方向キーを押すと飛び降ります。

左へ歩く	←	4
ジャンプ中の左移動	←	4
右へ歩く	→	6
ジャンプ中の右移動	→	6
ジャンプ	SPACE	
ぶら下がり中に上へ登る	←	SHIFT
足場につかまりぶら下がる	↑	8
ぶら下がり中に下へ飛び降りる	↓	2

●イヴァン専用のキー操作

キャラ選択でイヴァンを選択したときの特殊なキー操作があります。ジャンプ中に再びジャンプキーを押すことで空中で静止が可能です（ここから左右移動も可）。また、ジャンプ後に同キーを連打することで、一定時間上昇することができます。

空中静止	SPACE ← SHIFT
飛行	空中静止中 SPACE ← SHIFT いずれか連打

●その他のキー操作

メニュー画面に戻る	ESC
-----------	-----

誰よりも早く頂上を目指せ!

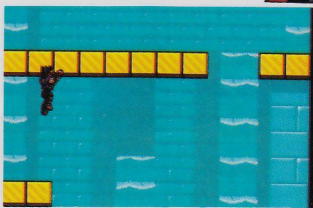
とにかくタイムアタックのみが命のこのゲーム。プレイヤーは主人公、ビリーあるいはイヴァンを操作して、幾多の罠を回避しつつ、最上階のゴールを目指すのだ！ルールは単純だけど、それだけに燃えることは必至だぜっ！



①右に表示されているタイムを目指せ！

ビリーの場合

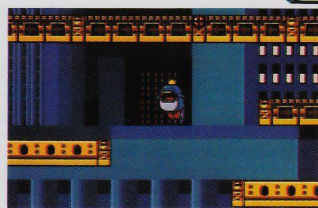
●ジャンプヒーローのビリーは、特技はないが、とにかくスピードが速い。移動、ジャンプ共にイヴァンよりも優れているのだ。



①ジャンプも移動もとにかく速い。トラップさえ見切れれば頂点を狙える

イヴァンの場合

●ペンギン帝国の王子イヴァンの特徴は、足元の罠に影響されないこと。爆弾やトゲなどを無視して移動ができる。飛行も可能だ。



①トラップに足をとられないのが最大の強み。空も一定時間飛べるぞ

STORY

ひたすらジャンプし、誰よりも早く頂上を登ることだけに命を燃やす「ジャンプヒーロー（JH）」と呼ばれる連中がいる。「なぜ？何のために？」JHでない人々は問う。しかしJHたちは、口をそろえて答えるだろう。「やればわかる」と。

ビリード・バ・ビーンは幼い頃から、世界屈指のJHであった厳しい父、バリード・バ・ビーンにジャンプ養成ギブスをつけられ、世界一のJHを目指して日夜特訓を繰り返していた。あれから10年、父の姿を思い出しながら今日も特訓が続く…。

ペンギン帝国の広場に、市民であるペンギンたちが集結していた。ペ

ンギン皇帝イヴァン二世の息子であり、王子のイヴァン・ペントロヴィッチ・ギンフスキーを見送るためだ。これからギンフスキーは、王位継承のために指定された場所を登らなければならない。がんばれギンフスキー！負けるなギンフスキー！皇帝の座は、すぐそこだ！



ゲームシステム

特に難しいルールはまったくないこのゲーム。ベストタイムを目指してジャンプ、ジャンプ、ジャ〜ンブ!!!!!!

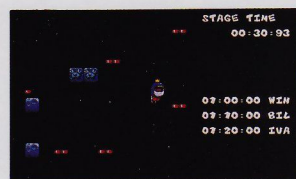
ジャンプジャンプで上へ上へと登ろう

ゲームモード、キャラを選択したらゲームスタートだ。キャラを左右に移動させ、足場のある場所へとジャンプ。上へ上へと登って行けばいい。最上段に

はゴールがあり、そこへたどりついたときのタイムが記録となるのだ。途中でやり直したい場合、ESCキーを押せばメニュー画面へ戻ることができるぞ。



①とにかく上を目指して登るのだ!



①スプリングに乗れば大ジャンプ。配置してある場所を覚えて乗り継いでいこう

ダメージを受けると一定時間気絶

足場に仕掛けてあるトラップに引っかかった場合、あるいは一定以上の高さから落下した場合はダメージを受け、一定時間キャラの操作が不可能になるぞ。

大きなタイムロスにつながるので、注意することだ。ただし、イヴァンでプレイの場合は、トラップについてのダメージはまったく受けないのでちょっと安心。



②出たり引っ込んだりするトゲ。あらゆる場所にある



①クヘラクラの状態。数秒間のあいだにもすることができない

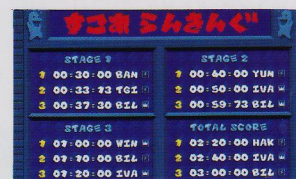
ベストタイムを目指そう

ゴールしたときのタイムが、ディスクに記録されているタイムよりも速かった場合、ベストランキングに登録されるぞ。これのトップに名を飾ることで、

真のJHとなれるわけだ。ノーマルモードのトータルタイム、ステージごとのベストタイム、そしてトレーニングモードのタイムが上位3位まで記録されるぞ。



①蛙のジョヴァンニが祝福してくれる

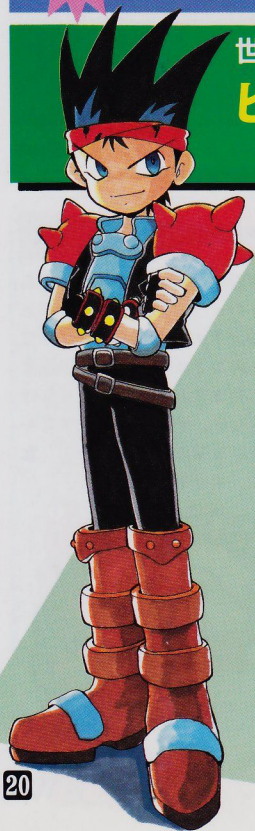


①すべての名前を自分の名前にしたとき、君は真のJHとなれるのだ!

登場キャラクター

プレイヤーの操作するジャンプヒーロー。少々毛色の違う御兩人。どちらを使おうと自由。扱いやすいほうを使えばいいのさっ。

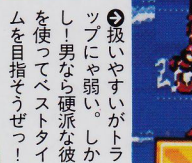
世界一のジャンプヒーロー ビリード・バ・ビーン



世界一のジャンプヒーローになるために修行に励む彼。動きに癖がないため操作しやすく、スピードが速い。ただし、トラップには引っかかってしまう。



②バンクヘアーがイカしたナイスガイ。スピードが速いのがタイムアタックに向いている



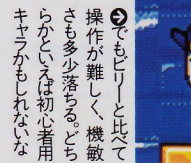
②扱いやすいがトラップにや弱い。しかし!男なら硬派な彼を使ってベストタイムを目指そうぜっ!

ペンギン帝国王子 イヴァン・ペントロビッチ・ギンフスキー

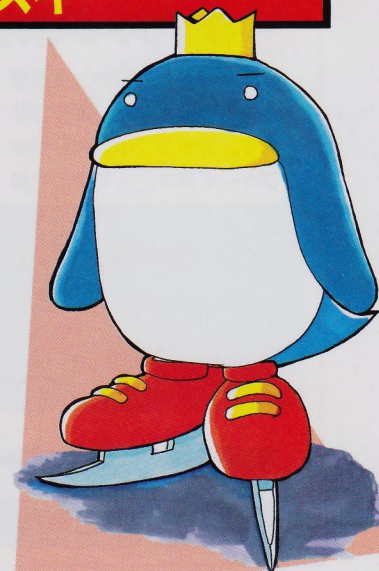
ペンギン帝国王位継承のために登る王子様。スケート靴のおかげでトラップを踏んでも平気。ジャンプ後の飛行も便利だが、慣れないと操作が案外難しい。



③心を表情に表さないクルがやっ。トラップは平気のへいちゃらで空も飛ぶことが出来る便利なペンギン



②でもビリーと比べて操作が難しく、機敏さも多少落ちる。どちらかといえば初心者用キャラかもしれない





ゲームモードの紹介

基本的なプレイモードは3種類。好きなものを選んでゲームを始めよう。ゲーム中にESCキーを押せばいつでもセレクト画面に戻れるぞ。

タイトル画面でジャンプキー（シフト、スペース、リターンのはずれ）を押すとこの画面にはいるぞ。上下キー（↑、↓、8、2）キーで好きな項目を選択してジャンプキーで決定すればOK。3種類のゲームモードは、キャラ選択後にゲームスタートだ。



①カーソルを動かしてモードを決定せよ。上の3種類がゲームモードだ

ノーマルモード

「ぞう」「まち」「うちゅう」の3ステージを連続してプレイするモード。それぞれのステージはもちろん、全ステージ総合のタイムも記録される。



①3つのステージが連続で続く。総合タイムを競えるのはこのモードのみ

マップセレクト

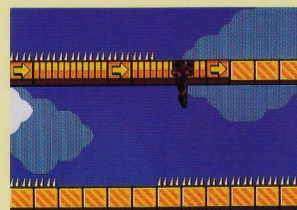
上の3ステージを任意に選択してプレイするモード。ここで苦手な面を克服しよう。また、各ステージの記録挑戦もここでやったほうがいい。



①ノーマルモードの3つのステージを任意に選択が可能。マップを覚えよう

トレーニングモード

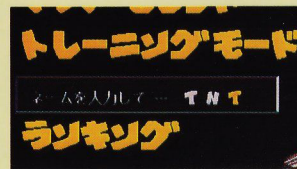
左で紹介した3ステージとは別の練習用ステージがこれ。しかし甘く見てはいけない。ステージの長さはJH中一番だ。当然ながらここでのベストタイムもちゃんと記録されるぞ。



①えっ！え長いステージ。この目標タイムは1分40秒台だぞ

ネームエントリー

記録を残すための名前を登録するモード。アルファベット3文字をキーボードから入力。ゲームをプレイする前に行おう。



①プレイ前にまず名前を登録しようぜ

ランキング

3ステージ総合タイムと各ステージの記録ベスト3を表示する。名前、使用キャラマーク（稲妻がビリー、王冠がイヴァン）、タイムの順に表示される。



①栄光のランキング。せめてひとつくらいはトップに輝きたいな

攻略アドバイス

敵キャラなどはいっさい出現しないこのゲーム。だから攻略というほどのものはないが、知ってると便利なテクニックをここで紹介しよう。

1 スタートダッシュは確実に

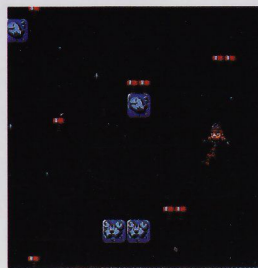
まずはスタートダッシュ。JHたちのジャンプは助走をつけることで高くなる。カウントダウンの時点から方向キーを入れておけば、スタートした直後すぐにダッシュ＆大ジャンプが可能だ。ここで失敗しているようじゃ、先が思いやられるぜ〜!!



①スタート前に方向キーを押しておくのだ。フライングにはならないぞ

2 マップを把握しよう

マップはトレーニングを含めて4種類しかない。どこにトラップがあるか、マップをすべて頭に入れておこう。また、ぶら下がりからよじ登りは少々時間がかかる。足場が多い場所なら、よじ登るよりも助走ジャンプで行こう。



④特に重要なのがスプリングの位置。覚えて軽快に飛ばそう

3 ダメージは最低限に抑えよ

いちばんのタイムロスがダメージ。特に動く床でのトラップによるダメージは連続ダメージの恐れがあり危険。注意すべし。

落下、トラップでのダメージはスプリングの上に落ちることで回避できる。うまく利用してダメージを最低限に抑えよう。



⑤イヴァンならトラップは大丈夫だぞ

⑥スプリングに落ちればダメージはない

4 キャラ選択も重要なファクターだ

動きは速いが、トラップダメージを受けるビリー。ダメージは少ないが、扱いが難しくて遅いイヴァン。どちらも一長一短なので、どちらがお勧めかとはなかなか言いつらいところ。マップを覚えるまではイヴァンを、記録に挑戦するのにはビリーがいいかも。



⑦操作にクセはあるが、トラップにやられないので、初心者用か

⑧真のJHを目指すのならこの男。扱いやすいし動きも速いし





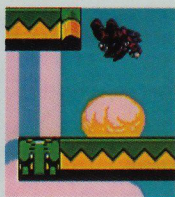
ノーマルモード全マップ

ノーマルモードの全マップをここに公開だ。足場、トラップ、スプリングなどの場所を完全に把握して、ランキングの頂上へ登ってほしい。

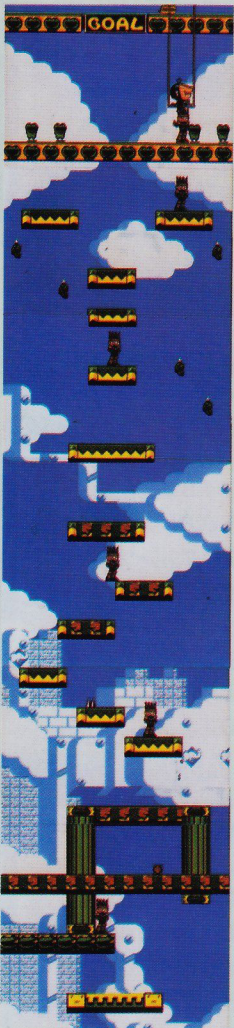
氷ステージ

目標タイム 30秒台前半

まずは小手調べ。トラップは少ないが、ステージ前半の爆弾と、ゴール手前の消える足場に注意。



③ピリィは爆弾に注意。
2個しかないけどね



START!

まちステージ

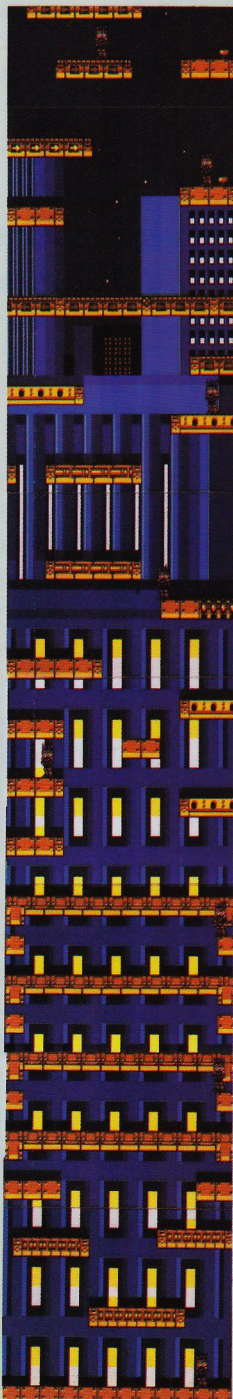
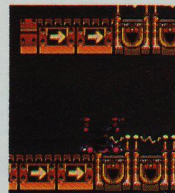
目標タイム50秒台中盤

大量に設置された動く床がクセもの。一度落ちると連続ダメージだぞ。逆にその床を利用して助走スピードを上げれば、ジャンプ力が上がるぞ。

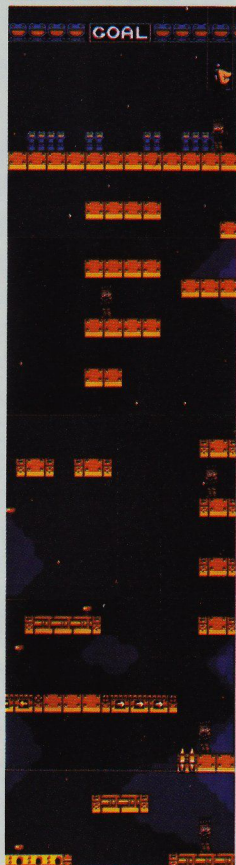
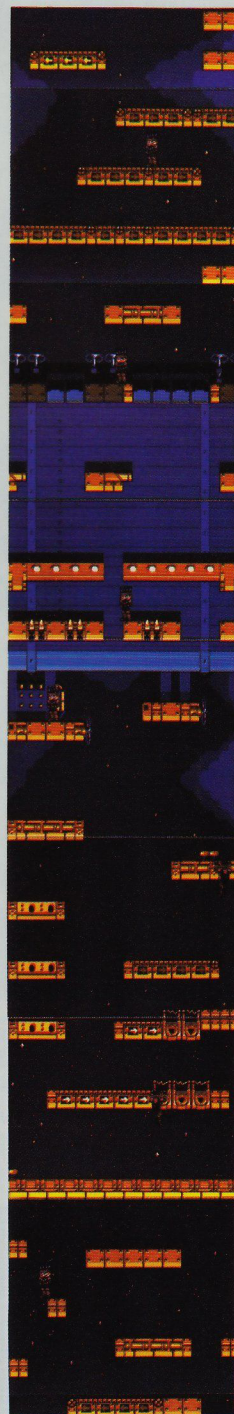
④消える床。乗りにくいで素直に左側を進もう



⑤電撃。上から乗ると連続でダメージを受ける



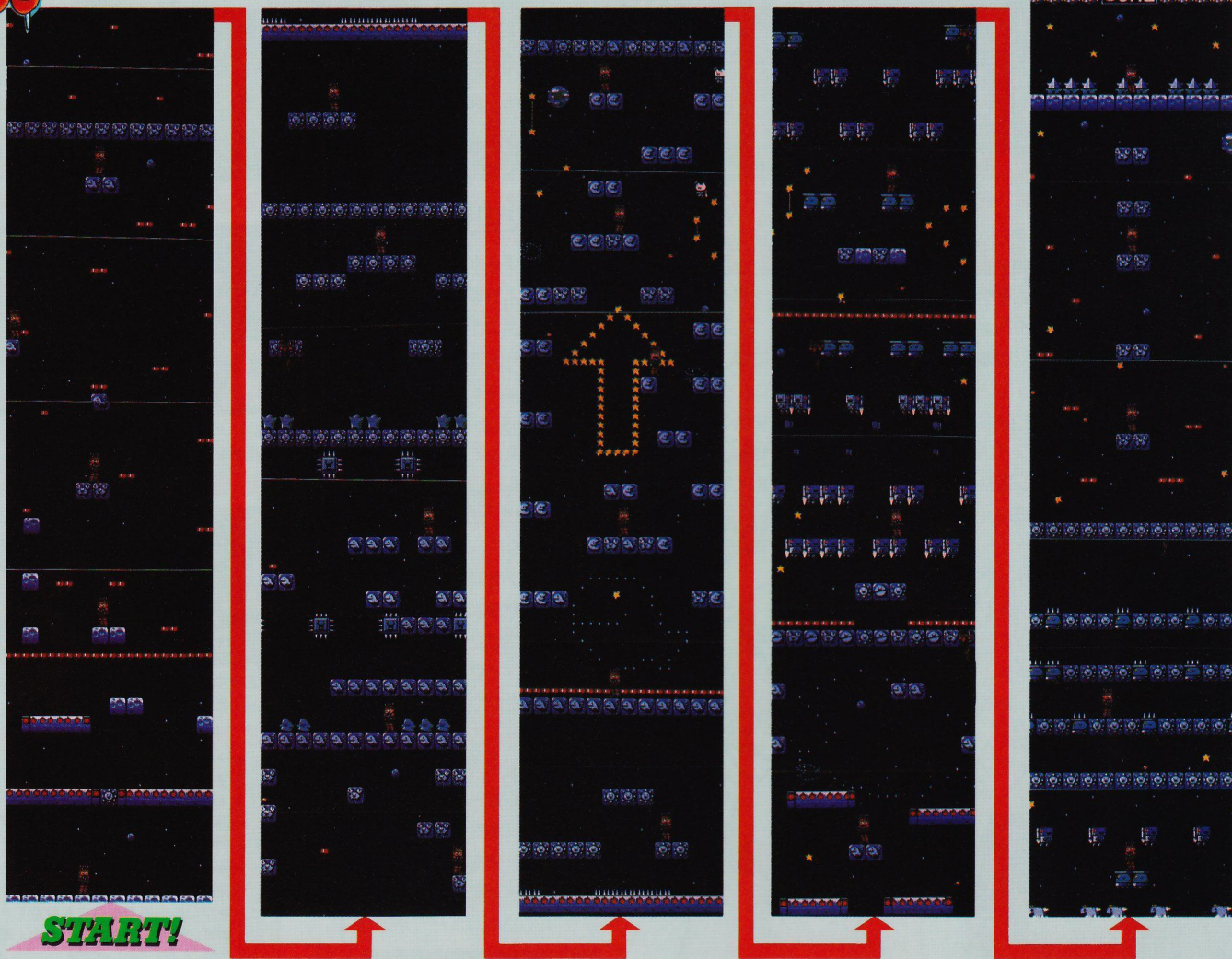
START!



うちゅうステージ

目標タイム 1分20秒台

とにかく長い。おまけに動く床がたくさん。スプリングの場所を覚えてダメージを抑えながらいかないと、ランクインは難しいぞ。



制作うわ話

～白龍鳳 霞の日記より抜粋～

1992年11月・ジャンプヒーロー（以下JH）のキャラクターを社内応募。予想以上の数が集まる。

1992年12月・応募の中から6名のキャラクターが選ばれる。しかし各キャラクターの名前は未定。

1993年1月・もっと個性のあるキャラクターにするため、弓弦ノ助がほよよ〜んと修正する。

1993年2月・6名の名前が決定。ギターを持った熱血ロッカー「ビリード・パ・ビーン」、スケート靴をはいたペンギン「ペンギン皇帝・イヴァン三世」、足に鎖で鉄球をつけたコウモリ少女「マルガリータ林田」、うさぎのような妙な生き物「びよん

こびんこ」、ロボットのような鋼鉄の体を持つサングラス野郎「フランチェスカ=斉藤」、笛で壺の中のヒモを操るインド風の老人「三丁目の爺い」。変な奴ばかりだ。

1993年3月・あいたプログラマーがいねえ。その間に弓弦ノ助、ほよよ〜んとステージ案を仕上げる。

1993年4月・弓弦ノ助と一緒に企画を仕上げる。プログラマーは、まだあかねえ。

1993年5月・7月からWINNERがプログラムすることに決定。

1993年6月・弓弦ノ助、ほよよ〜んとグラフィックを描いている。

1993年7月・WINNERの作業開始。しかし思うようにプログラムで

きず、スケジュールがずれる。

1993年8月・WINNERを急ぎの仕事に取られ、JHはストップ。弓弦ノ助は、ほよよ〜んと別の仕事をしている。

1993年12月・WINNERの作業再開。スケジュールや容量のためキャラクター数が4名になる。

1994年1月・WINNERは5月までカメ歩みの状態が続く。締め切りもどんどん伸びる。

1994年5月・またキャラクター数が減り、ついに「ビリード・パ・ビーン」だけになる。

1994年6月・テストプレイできるようになる。なんとか「ペンギン皇帝・イヴァン三世」を復活させる。

1994年7月・締め切りギリギリまでデバッグ作業が続く。WINNER

は恐ろしく新聞を読んでいるかのように寿命が減っていく。

1994年8月・ついにマスターアップ。弓弦ノ助、ほよよ〜んと喜ぶ。WINNERは白灰と化し空中分解。1年以上も前に生まれたJHのキャラクター（ただし2名だけだが）はこうして目の目を見ることができたのだ。長かったな、本当に…。

ディレクター…白龍鳳 霞



■DISC 2 に収録

©COMPILE 1994

ブロードウェイ
伝説

エレナ

アクション

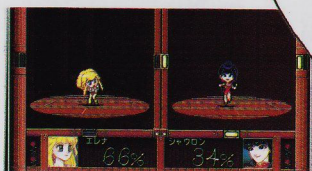
美少女エレナがブロードウェイ目指してるフィンガーアクションゲームがここに誕生。世界中の美女5人のステップをマスターしろ。

ブロードウェイ目指してレッツダンス!

幼い頃に両親を亡くした薄幸の美少女エレナは、ブロードウェイミュージカルにあこがれ、公園でダンスパフォーマンスをしていました。そんなある日、ひとりの男が彼女に声をかけました。『ブロードウェイのミュージカルスターを目指さないか?』。この日から、彼女の特訓が始まった。

このゲームは、フィンガーアクションゲームです。先生が踊る見本のステップを覚えておいて、その通りにマネして踊るという、実は記憶力ゲーム。だけど、画面の中のエレナは指先による

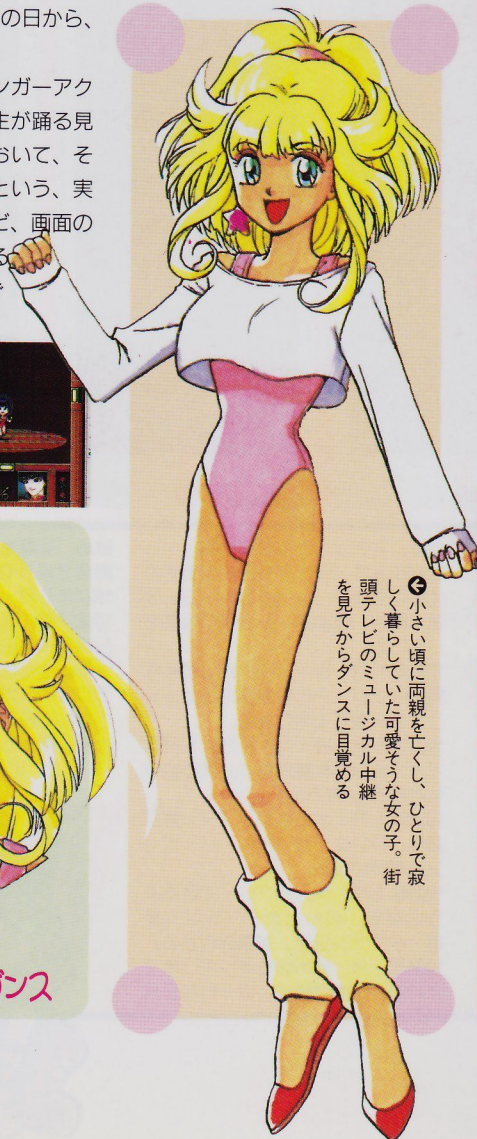
↓ダンスのレッスンを指先で覚えるアクションゲーム!



主人公
エレナ・スティーヴンス

指令で華麗なステップを踏んでくれます。

おはなしモードでは、世界中の5人の先生をたすね、ダンスの指導をしてもらい、マスターしていかなければなりません。そして、最後のブロードウェイでは…。



⑤小さい頃に両親を亡くし、ひとりで寂しく暮らしていた可愛そうな女の子。街頭テレビのミュージカル中継を見てからダンスに目覚める

おはなしモード

ストーリーを通して5人の先生からレッスンを受けます。1人2レッスンずつの指導で、2回失格するとゲームオーバーになります。1つのダンスを覚えるステップ数は、『ふるく』で設定できる『レベル』によって変わります。

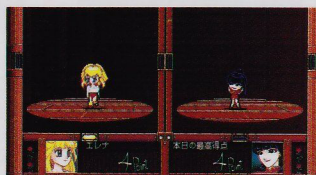


①レッスンの前に表示されるストーリー。世界中を旅してレッスンを受けていく

すこおモード

区切りなく、踊りつづける先生のステップを延々とマネしつづける、記憶力が試されるモードです。

踊りつづけたステップ数がハイスコアとして登録されますが、電源を切るとクリアされます。



②踊りつづけ、ハイスコアを狙う。アクションというより完全な記憶力ゲーム

ふるく

各種設定モードです。カーソルキーの↑↓または数字キーの8と2で★マークを動かし、希望の項目でリターンキーまたは5キーを押せば次のメニューが現れます。

★ れべる やさしい
らんぷ おん
さうんど 00
たいとる に もどる

④回転する★マークが現在の指示項目

れべる	ゲームの難易度を設定できます。『やさしい』『ふつう』『むずい』の3段階あり、ダンスを覚えるステップの数が変化します
らんぷ	先生もエレナも踊るとき、ランプを点灯させるかどうかを設定できます。『おん』で点灯、『おふ』だとランプが点灯しません
さうんど	ゲームに登場する音楽を聞くことができます。曲を選んだ後、スペースまたはリターンキーを押せば演奏を開始します

制作う話

『目立ちすぎ』シナトラ』の巻

もともとエレナの企画者『セニョール河北』は、大の女好きである。こまったことに、彼の考える企画&キャラクターデザインに女がいなかったことはない! いや、有り得ないのだ!!

そしてまた、『セニョール河北』が動いた!

沢渡に近づいていく。どうやら新

しい企画を考えたらしい…。

だが、そこにあったのは、『エレナ・スティーヴンス』と命名されたとってもオタクキーな女の子の絵が1枚あっただけだった。

「ちょ、ちょ、ちょっとお父さん(セニョールのこと)、なんですかこの、俺好きな女の子はっ!!」

沢渡は、同じ言葉を繰り返す変なヤツになった。

「カかった!」。セニョール河北



画面の見方と操作方法

メインとなるレッスンシーンでの画面と操作方法を細かく解説。じっくりと読んで指先におぼえさせること！ すこあモードも基本操作は同じ

レッスンは始まると先生は、1回だけステップを踏みます。プレイヤーは先生のあとにつづけて操作してください。操作が正しければ、先生は最初のステップに加えもうひとつのステップを踊ります。そして次は3回、4回とステップ

の数が増えていきます。

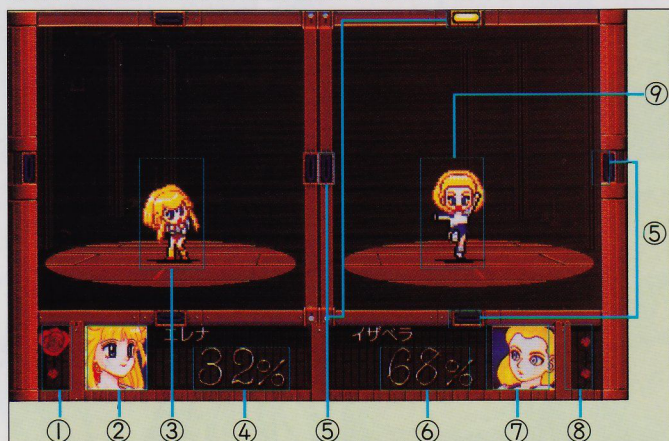
こうして1つのダンスをクリアすれば、最初の先生の1レッスンに合格。2人目の先生からは2つのダンスで1レッスン合格です。



① 1回までは失格でもOK！ 2回失格しても、コンティニューは無限にできる



画面の見方



- ① レッスン修得バラ
- ② 主人公の顔
- ③ 主人公キャラクタ
- ④ ダンステクニック修得率
- ⑤ 指示ランプ
- ⑥ ダンスレッスン率
- ⑦ 先生の顔
- ⑧ がまん限界のバラ
- ⑨ 先生のキャラクタ

レッスンに合格したらバラが開いていきます
エレナの顔のアップです。表情が変わります
ダンスステップをアニメーション表示します
そのレッスンにおける現在の取得率を表します
踊るステップの指示です。消すこともできます
レッスンにおける取得すべきダンスの残りです
レッスンの内容しだい表情が変わります
失格した数です。2つ開くとゲームオーバー
先生が見本を踊ります。よく見て操作しましょう

基本操作

ダンスステップのキー操作

上ステップ

最初から使えるステップ。上方方向に動きをつけるため、大きく腕を振るのがポイント。といっても、キーを押すだけでエレナが勝手に踊ってくれる…



① 失格してもくじけずリトライ！ 指先で覚えろ

左ステップ



最初から使える左方向の動き。エレナ自身から見れば、右方向のステップ

↑ 8

← 4

↓ 2

右ステップ



最初から使える右方向のステップ。恥ずかしがらずに大きく足を開こう

→ 6

すべてのランプが点灯したら

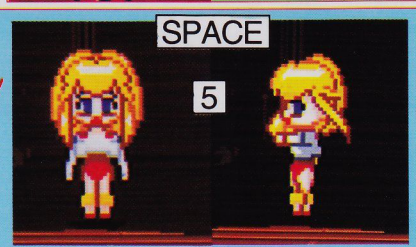
下ステップ

2人目の先生から使える下方方向に動きのあるステップ。肩をセクシーに揺らすのがポイント…



ジャンプ/ジャンプターン

4人目の先生から使えるジャンプステップ。5人目の先生からは、さらにジャンプしながら回転するジャンプターンの動きになる。キー操作は同じ



は思わず声に出してしまった！

ついでにもう1枚見せた。それは、セニョール河北が普段描くはずのない男のおっさんキャラクターで、オマケにきつつい顔だった！

でも、河北はこのおっさんが結構好きだった。

「何スガこれ？」

沢渡は、自分のボナスでようやく

買った冷房機より冷たい言葉を容赦なく河北の急所めがけてぶつけてきた。んあ!!

小心で、「みな〇ごハッチ」のような河北こと、セニョールの毛の生えた心臓はちゅるちゅるに刺られ、辛子明太子みたいになってしまった。だがそこに現れる「志茂田マキユリ」様。がこのおっさんキャラクターを溺愛してくれた。そして、「志茂田マキユリ」様はこうおっしゃられた。「キミのこのキャラを使いたい」と。でも甘かった！

そう、コンクラ地下版の超お下劣コーナー「毒まつだけ」に載ったのである。

セニョールは、どうしていいのかわからないくらいこまってしまった。自分のキャラが「毒」になったのだ。しかし、セニョールの心とは裏腹に、世間ではなぜかうけてた…。

せよ〜るは52ccのため息をつき、納得した。「下品はうける!!」

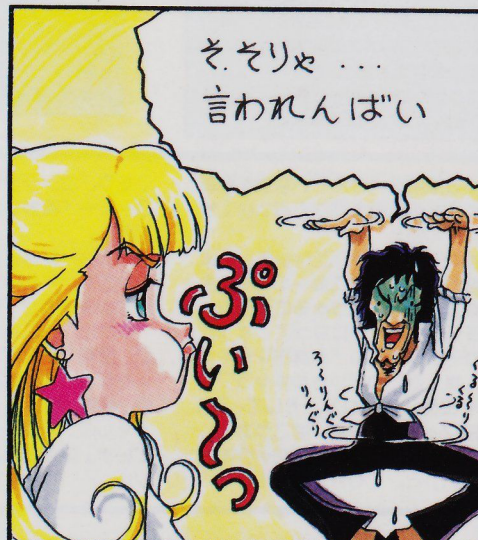
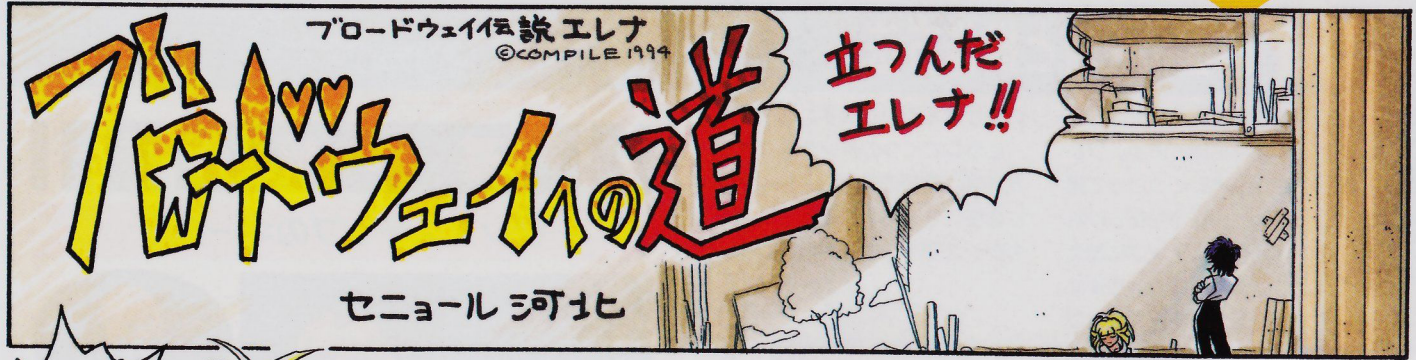
そして、「ブロードウェイ伝説・エレナ」は完成した！ ちょっとウソ…。(セニョール河北)

エレナのコーチ
J・シナトラ



彼の謎は明らかにされるのか？

そのJ・シナトラが活躍するコミックは次ページから



■DISC 2 に収録

©COMPILE 1994

LADY BONO!! 第3回

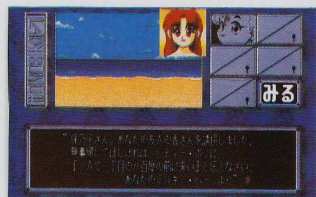
アドベンチャー

この作品も早くも第3回。物語も佳境に近づき、ますます盛り上がるぞ。今回はなんと、3Dダンジョンも登場するのだっ！

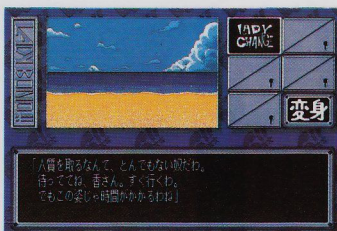
前作までのあらすじ

トアル女子校に自らのファンクラブを作り、学校を徐々に支配し始めたミルキー。邪魔をするボノをおびき出すため、星野保乃子(こ

存じボノの、世を忍ぶ仮の姿)を慕う、友人の香をさらった。果して香を無事に助け出すことができるか!? 急げ! レディ・ボノ!!



前作のラストシーン。変身だ!



そして今回は…?

なんともいいところで終わってしまった前回だけど、今回はなんと変身シーンから始まるんだ。

それに加えて、3Dダンジョンのアドベンチャーシーンがあるの



声高らかに、LADY CHANGE!!

熱い心、燃え上がる!



正義と勇気と愛のもとに!

レディ・ボノ参上!!

基本操作

マウス、あるいはキーボードでアイコンを選択して物語を進めるアドベンチャーゲームで

す。場面によって出現するアイコンが変わることがありますが、操作方法は変わりません。

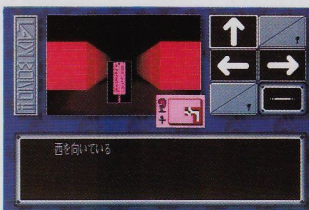
アイコン選択			
決定		SPACE	5
タイトル画面に戻る		ESC	



物語はミルキーのアジト(?)の入口から始まる

3Dダンジョン

アイコンで前進、方向転換を行う。移動すればマップが徐々に表示されていくぞ。



マップのボノは方向指示。上向きなら北を向いているということだ。わかるね?

クイズ

場所によってクイズを出される場面がある。アイコンで選択肢の番号を決定すればOK。



間違えたって、あきらめることはない。道は必ず開けるはずだ

じゃんけん勝負

敵とじゃんけんする場面もあるのだ。グー、チョキ、パーそれぞれのアイコンを選んで決定。



相手を見て何をせよばいいのか考えれば、勝つのは難しくないっ!

戦闘モード

いよいよミルキーとの一騎討ち。5つの行動をアイコンで選択して実行する。ガンバレイ!!



いよいよ迎えるミルキーとの決戦。HPよりも、どうすれば勝てるか考えよう

■DISC 3 に収録

©COMPILE 1994

わんだふりゃ魔導らんど

アドベンチャー

今回のあっぷるそーすシリーズはちょっと趣向を変えてお送りします。魔導のキャラたちがはしゃぐ遊園地で大に楽しんでね。

ゲームシステム

システムは今までとまったく同じ。ポイントを移動させていろんな場所をクリックして、さまざまな隠されたイベントを楽しもう。

今回のあっぷるそーすシリーズは、魔導をテーマにした遊園地だ。

プレイヤーがすべきことは前作までと同様、ポイントでいろんな場所をクリックしてイベントを探すのが目的。ミニゲームなんかもたくさん隠されてるので、クリックしまくって探そうぜ。



① 大小含めて20以上のイベントが隠されている。昼夜でもイベントが変わるから、ぜんぶ探すのは大変だ

カーバングル



① これはもしかして、ジェットコースターか?! 何がレールを走るんだろうね

スキヤボテス

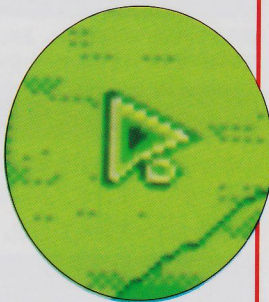


① のんきにブランコに乗っている。その足でバランスをとれるの?!

基本操作

操作はマウス、キーボードどちらにも対応しています。メイン画面の操作はポイントの移動とクリックのみですが、イベントによって操作方法が変わりますので、それぞれの項目を参照してください。f・10キーでタイトル画面に戻ります。

② プレイヤーの指であるポイント。いろんな場所を触ってみよう

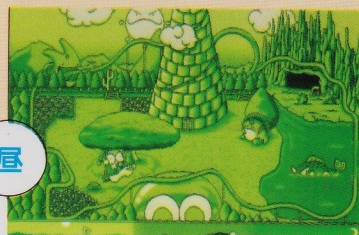


ポイントの移動			
決定		SPACE	
タイトルに戻る	F-10		

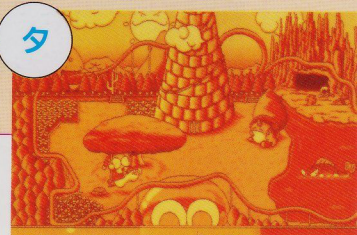
昼夜を変えたいときはここへ

画面下の帯状のエリアにポイントを移動させると、魔導らんの時間帯を変えることができる。左が昼、中央が夕方、右が夜だ。画

面の雰囲気を変えるだけではなく、昼夜で変わるイベントもいくつかあるので、違う時間帯にいろいろ試してみよう。



昼



夕

魔導らんどの全景

このページ中央の大きな写真が広大な魔導らんどの全景だ。見えているモンスターもいるけど、隠れてるヤツもたくさんいるぞ。

ナスグレイブ

②通常画面内には見あたらない。隠れてるのかな？



パノッティ

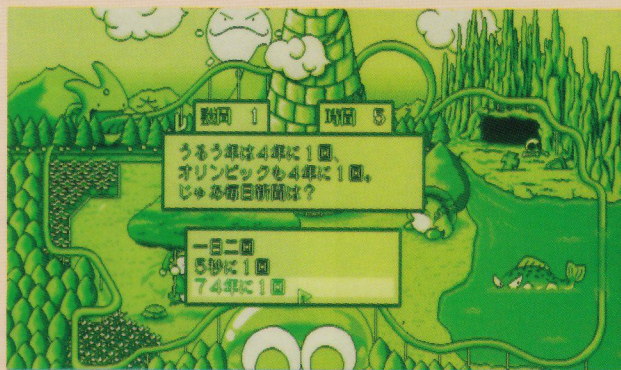
③この子もいないね。どこにいるか探してください



ももものクイズなのだ

画面中央右にいるのはもももん。今回は物売りではなく、クイズ屋として登場している。

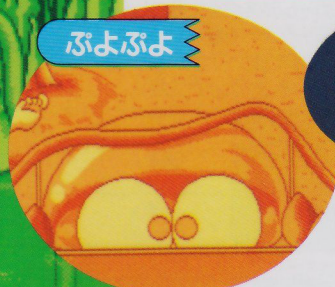
3択式のクイズに答えると、とってもうれしいアイテムをくれるぞ。がんばって。



④もももクイズ。ポインタで選択肢を選んで決定ボタンを押して解答しよう

ぶよぶよ

⑤とにかくビクンぷよさん



まうちゅー

⑥彼です。いつもの彼です。何かを求めてさまよってます



すけとうだら

⑦ナマ身です。新鮮です。でも本当は○○なんです



名物アトラクション「魔導の塔」

魔導らんどの中央にそびえ立つ巨大な塔が、この遊園地名物のアトラクション(?)「魔導の塔」だ。中には楽しいゲームができるスペースがいくつも用意

されているぞ。中に入るにはチケットが必要だから気をつけて。

くわしくは次ページだよ



⑧中には気さくな兄貴がお出迎え。アトラクションの説明をしてくれるのだ

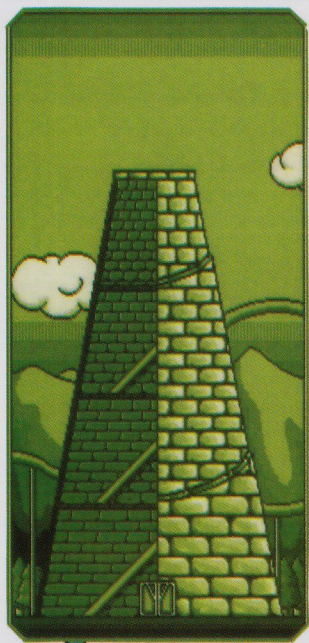
夜

⑨昼と夜とじゃ、だいぶ雰囲気が変わっちゃうんだ



「魔導の塔」での特殊操作

「魔導の塔」にはたくさんのゲームが用意されている。それぞれ操作方法が異なるので、よく理解して遊んでちょーだいね。



「魔導の塔」のアトラクションはぜんぶで4つある。しかし、???のサタン様とご対面するためには条件を満たさないとダメだよ。

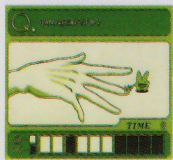
塔に入ったら、まず受け付け兄貴の説明を聞こう。そして画面右にある塔のそれぞれのフロアをクリックすると、各アトラクション

で遊ぶことができる。

塔を出たいのなら、1階の出口をクリックしよう。表に出ることができるぞ。

2階・クイズの間

ここはクイズが出される階。「もも」のクイズと違って、絵解きのクイズだ。答えだと思ふ絵をカーバンクルカーソルで選択して決定すればOK。出題される問題は10問だよ。



カーソル
移動



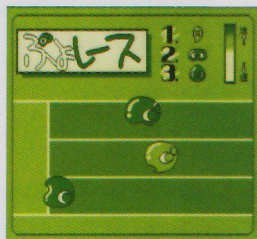
決定



SPACE

3階・ぶよレースの間

ぶよをなるべく速くゴールさせるというレースゲーム。画面右上のゲージをボタンで止めるとぶよが走る。高い位置で止めるほどぶよは速く走ってくれるぞ。タイミングこそが命だ。



ぶよを走らせる



SPACE

4階・クレー射撃の間

画面に飛び出すターゲットを撃つ射撃ゲーム。カーソルを自在に動かして、ターゲットを撃ていこう。撃ってはいけないターゲットもあるので注意。



照準移動



撃つ



SPACE

???・サタン様とのバトル

条件を満たすとご対面できるサタン様との一騎討ち。クレー射撃同様にカーソルで狙って弾を撃ち、サタン様を攻撃だ。サタン様、プレイヤー、どちらかのHPがなくなったらおしまい。



照準移動



撃つ



SPACE

パスワードが出たらこちらまで

この「魔導の塔」は、実はスコアトライアルになっている。塔を出るときに、各ゲームの成績が合計されてパスワードとして出力されるんだ。これをハガキに書いてコンパイルに送ると、なんかいいことがある…らしいぞ。あて先
〒732 広島県広島市南区京橋町1-7

アスティ・第一生命ビルディング
株コンパイル

「覚悟完了」の係

なお、塔の中のそれぞれのゲームには100パーフェクトなものも存在しているということ。オールパーフェクトを出すことができれば、入賞は確実だ。がんばって何度も挑戦してみようぜい！

制作うわ話

「わんだふりや魔導らんど」開発比和…達う、秘話

某月某日。北野盤監に呼ばれた。監「何も聞かずに「やります」て言ってくれ」

俺「馬鹿言うてねえよ」

そこらこの企画は始まった…

初めてのプランニングは至難の連続。自我崩壊することあまた。更にグラフィックとの二足のわらじ。もうどうにでもして。段取りも悪く、わあくん（プログラマー）に多大な迷惑を。ごめんちゃい。

なんだかんだあったけど、いろんな経験させてもらったっす。困ったときに助けていただいた諸先輩方、このお礼は体で返します（ウソ）。

え？盤監が呼んでる？ なんだらう…

監「何も聞かずに「やります」て言ってくれ」

俺「馬鹿言うてねえよ」

-----文責：久等紫遠

そう、それは初夏の心地よい風の吹く日のことだった。次の号に掲載するためのあつぷるそーすの企画が始動し始めたのは…

お上からの指令で企画を立てることになった、との話を私に持ちかけてきたのは、デザイナーである久等紫遠であった。だが、何かちよつと様子がおかしい。多少思い詰めた感のある彼に詳しい事情を聞き出したところ、なんと制作メンバーが2人であることが判明したのだ。彼が1

人で企画兼デザインを受け持つことになる。我々の苦難の日々かここから始まったのであった！ 以下次号（意味不明）。

とりあえず、題目が「遊園地」ということになり、メインの画面やイベントなどが決まり、期間が短いなど多少の不安はあるものの、ことは順調に進んでいるように誰もが思ってた。だが、平和な日々はそう長くは続かないのは、私が猫乱舞を出せないのと同じようなことで、ここで大きな難問が我々を待っていた。「遊園地」という言葉に鋭く反応したMOO仁井谷社長が「魔導らんど」への変更という指令を下したのであった。この時点で残りの期間は1ヵ月ほどしかなかった。久等紫遠「どうしてもまににあわねーでけす」

此奴等..



そこで次号掲載を諦め、次々号に…。不凡盤監「ダメ」わあくん「はい、だにゃ（泣）」と、いうわけで、期限をぎりぎりまで伸ばしてもらって、強行スケジュールの毎日だったのである。猫道に安息の日々はにやいのであった。以下次号（達うって）。

文責：わあくん

■DISC 3 に収録

©COMPILE 1994

なぞぷよ問題データ

パズル

前回で終わりという噂のあった「なぞぷよ」だけど、めでたく第4回をお贈りできることになったよ。インストール方法が特殊なので注意してね

基本操作

メニュー画面

ゲームを最初から始める場合はSTART、途中の面から始めるのならCONTINUEを選びます。CONTINUEはすでにクリアした面までならどの面でもプレイできます。左右方向のキーで面を選択してください。



①スタートは最初から。コンティニューはプレイしたい順番の面までだ

項目の選択	↓ ↑	2 8
コンティニュー画面での面セレクト	← →	4 6
項目の実行	SPACE	5
GIVE UPメニューを開く	プレイ中に	ESC

プレイ画面

ぷよの移動	ぷよの回転	ぷよの落下
← → 4 6	SPACE 5	↓ 2

①ぷよを左右に移動させます

①ぷよを時計回りに90度回転させます

①ぷよをその場から下まで一気に落下させます

液晶画面でプレイする場合

ゲームを起動する際に、SHIFTキーを押しながら起動すると、モノクロ液晶画面用のモードが立ち上がります。

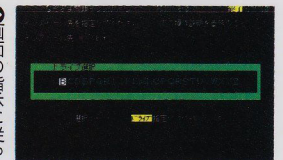
SHIFTを押しながら
ゲームを立ち上げる

今回の「なぞぷよ」は、前号(DS3号)の「なぞぷよ」の実行ディスクが必要です。ご注意ください。

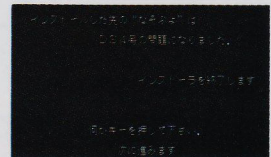
インストールの方法

まずは前号の「なぞぷよ第3回」の実行用ディスクを用意。そして今号のDISC 3を起動してメニュー画面が立ち上がったら、「なぞぷよ」を選択しよう。画面の指示に従って「なぞぷよ」の実行用ディスクをドライブに入れ、キーを押すとインストールが始まるぞ。

②画面の指示に従ってディスクを入れる



③これでOK。Aドライブに入れて起動



ゲームルールはいつもと同じだ

基本ルールはいままでのもと同じだ。それぞれの面で出題されるなぞぷよ問題に答えていけばOK。今回は問題データを組み込んだだけなので、残念ながら演出等に関しては前作とまったく同じ。そこんところはカンベンしてね。とはいえ、新作30問は解き甲斐があるぞ！



④ゲーム前にはヒントが表示



⑤難問奇問が続出であるぞ

セーブについて

セーブは各問題をクリアするたびにされる。コンティニュープレイは、そこまでの面をプレイできるぞ。

⑥問題クリアした瞬間にセーブされる



HDについて

この「なぞぷよ」はHDには基本的に非対応なのだ。すまぬ。確実に遊びたいのなら、FDでプレイしてくれい。

⑦HDでの作動は保証できないので注意



※ぷよの回転はA、S、Z、Xキーでもできます。なおA、Zキーでは左に90度回転します。

解法の手引き

「なぞぷよ」には「ぷよぷよ」とは違った特殊ルールがある。特に次の点に注意して問題を問いていこう。

- ・空中に浮いたぷよは、1つめのぷよを落とした直後に落下する。
- ・となりあった同色のぷよは、1つめのぷよを落とした直後にくっつく。4つ以上なら当然消えるぞ。



①この1手目が落ちた瞬間、空中にあるぷよは落下。隣接した同色のぷよはくっつく。もし4個以上が最初から隣接している場合は、消えてから落下するぞ。



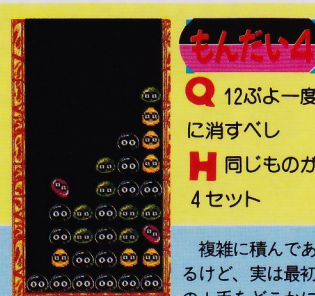
ヒントの通り、ゲームギア版にも似たような面があった。最初に出てくる青を落とした瞬間すべてが消えるので、青の落とし場所さえまちがえなければ何の問題もない。京都府の青木健二くんの作品



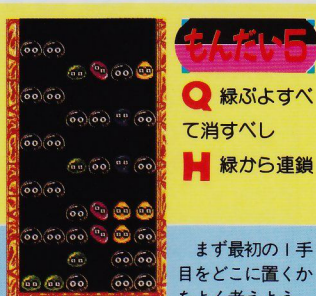
出現ぷよは赤2個組が2つ出て終わり。左側にある隙間のことはあまり考えなくていい。右側の2列の隙間がポイント。赤ぷよを適当に落としてみると案外消えたりする。千葉県のアパッチくんの作品。



ヒントの意味は、上に積んである赤ぷよを無理に残す必要はないということ。最初の1手で消してしまおう。あとはおじゃまぷよを使った3連鎖を作るのは割と楽だ。沖縄県のThighiくんの作品。



複雑に積んであるけど、実は最初の1手をどこかに置くと、いらぬものがすべて消えてスッキリ。あとはもう見たまんま積みめばOKさ。出現ぷよはまったく回転させずにクリアできる。



まず最初の1手目をどこに置かをよく考えよう。右上にある青が消えるように連鎖を組めば黄、紫の順に消えて左下の緑も消えてくれる。3手目の緑を起爆にして5連鎖で終わる。



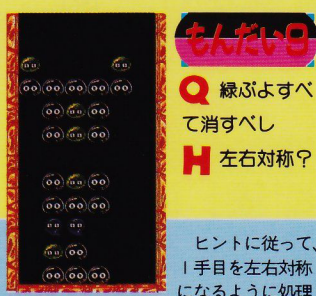
ためしに1度できとうな場所に落としてみよう。いきなり赤と青が消えて終わってしまうのだ。それを阻止するために1手目の緑を横向きであそこに入れてみよう。あとはやればわかる。



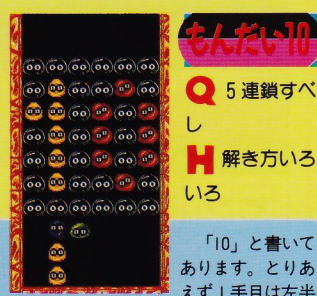
3手目の赤で起爆。ヒントどおり赤でどれかを持ち上げておかないと、一気にほとんどが消えてしまう。赤をはめ込んだあとは左側の黄色にも注意。5連鎖目で消えるように2手目を処理するのだ。大阪府の風木かえでくんの作品



縦に3個並ぶ紫の下にある赤がクセもの。これさえ処理できれば紫は問題なく消える。1手目以降のぷよはすべて青。つまり、その1手目ですべてが決まるのである。解法はいくつかあるぞ。



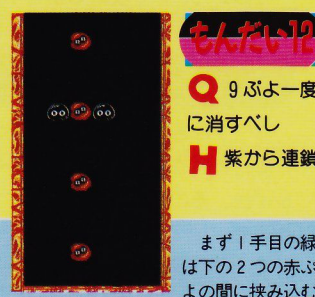
ヒントに従って、1手目を左右対称になるように処理しよう。2手目、3手目でくる赤は変な場所に置くと、おじゃまぷよを消してしまい、クリア不能になる場合があるから注意。4手目以降の青で決まり。



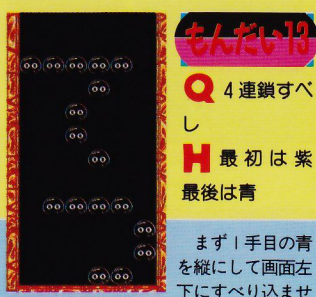
「10」と書いてあります。とりあえず1手目は左半分に着いてみよう。「1」の文字の黄色が消えたあとは、左側だけで3連鎖が起きるように仕込めば、右側の赤が連鎖して5連鎖となる。



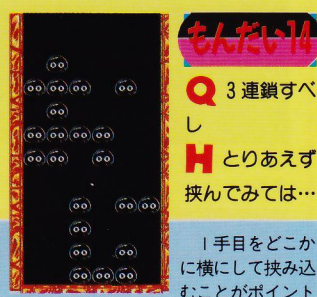
ヒントどおり1手目を落とすとおじゃまぷよが降ってくる。が、1手目の場所さえ間違えてなければあまり問題ない。挟まれた紫を起爆に赤、青、緑、紫、黄を同時に消すようにぷよを落とそう。



まず1手目の緑は下の2つの赤ぷよの間に挟み込む。そこから連鎖を組み始める。赤が消えてしまうとクリア条件が成立しないので、消さないように組んで7手目の紫で起爆。埼玉県の小林弘和くんの作品。



まず1手目の青を縦にして画面左下にすべり込ませる。おじゃまぷよをひとつ挟んで2手目を縦に置こう。これが最後の連鎖になるように3〜7手目で連鎖を組んでいき、8手目の紫で起爆しよう。



1手目をどこかに横にして挟み込むことがポイントとなる。2手目以降、8手目まで、出現するのは赤1色。隣接しての連鎖は組めないで、おじゃまぷよを利用しよう。千葉県のアパッチくんの作品。



もんだい15

Q 17ぶよ一度に消すべし
H 連鎖はしない

ヒントのとおり連鎖させる必要はない。同色のぶよ

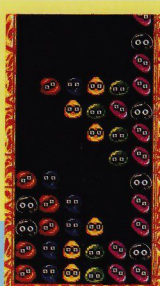
を1度にたくさん消すためには、3個組をできるだけ多く作っておいて最後に1つにまとめて消せばいい。そうそう、1手目はまず隙間に入れること。



もんだい16

Q ぶよすべて消すべし
H 余分なぶよまで消さないように注意

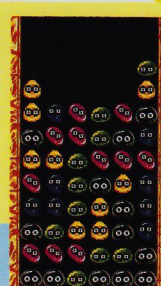
なんかやたらとゴチャゴチャしてるけど、1手目で左右端の緑と中央の青が消える。上のほうに残ったおじゃまぶよ2個を同時に消すと連鎖が開始しすべてがきれいに消える。そうなるようにぶよを落とそう。



もんだい17

Q 紫ぶよすべて消すべし
H 3手で済ますなら引かないように

3手詰めあるいは5手詰めが可能。前者の場合、1手目を中央右の隙間の奥に縦にすべり込ませなくてはならない。ぶよの上下にも注意。後者の場合は11連鎖となって、美しく消えるぞ。



もんだい18

Q 緑ぶよすべて消すべし
H 左右同時に

出現ぶよは1、2手目が緑黄、3手目紫黄だ。あまり難しく考える必要はない。とりあえずその3手をどこかに縦に置いてみればなんとかなるはず。3手目で連鎖を開始して6連鎖で終わる。



もんだい19

Q ぶよすべて消すべし
H すきまに惑わされないように

2手詰め。出現ぶよは緑が2組。必然的に緑が

起爆となるわけだ。ヒントのとおり、隙間に惑わされると、右側が残ってしまう。注意すること。
富山県の斉藤洋子さんの作品



もんだい20

Q 3色一度に消すべし
H 緑は高いところへ

3色というのは紫、黄、緑のこと。最終的にこれが縦に並んで消えるように連鎖を組むのだ。紫、黄はいいとして、問題は緑。ヒントにあるように高いところに積むのがけっこう大変なのだ。



もんだい21

Q 7連鎖すべし
H 連鎖の起爆場所を確保

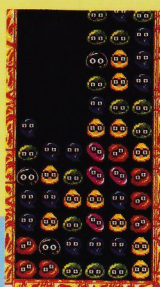
階段積みからの7連鎖を作る面。ヒントにあるとおり、まず1手目で連鎖の起爆場所を作っておく。下にある階段で何連鎖できるかを考えて左側に残りの連鎖を組もう。
大阪府の中山一道くんの作品。



もんだい22

Q ぶよぶよすべて消すべし
H 青はじゃま

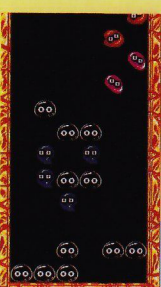
1〜3手目の青は連鎖を組むのにじゃまなので消してしまおう。この際に緑の上にあるおじゃまぶよは消さないように積むこと。すべて左右対称になるように積んでいくとうまくいく。顔です。



もんだい23

Q 15連鎖すべし
H すべて4つつつ消える

本当に15連鎖なんて可能なの?と思わせるほど複雑に積んである。1〜3手目でまず連鎖に関係ない紫を消す。4〜6手目で青を4個おじゃまぶよと同時に消して起爆。最後に右下の赤が消えて15連鎖となる。



もんだい24

Q ぶよぶよすべて消すべし
H 一度に3色消す事にもなる

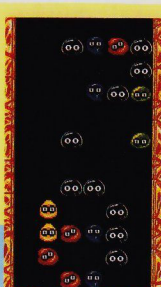
ズバリ、1手目は横にして紫の下に入れよう。そこから連鎖を組み、最後に青、紫、赤とおじゃまぶよが16個同時に消えるようになる。右から2番目の列に紫がひとつ隠されてるから注意ね。



もんだい25

Q 36ぶよ一度に消すべし
H 足らないところは積み上げる

4個つつ9組を同時に消す。最初に積んでるのが3個つつ6組だから、残り3組を補充する。起爆になる右下の緑の上に縦に1個つつずらしたぶよを置くのも忘れずに。
青森県の清野由伸くんの作品。



もんだい26

Q ぶよすべて消すべし
H 1手目は挟んでちぎる

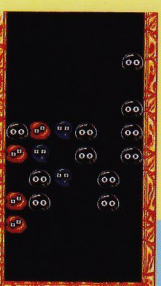
ヒントに従って、1手目を横にしてどこかに挟み込ませること。挟み込む場所さえわかればそれほど悩む必要はない。あとは4連鎖になるように組み、7手目で連鎖開始だ。三重県の佐久間英途くんの作品。



もんだい27

Q 緑ぶよすべて消すべし
H 左右に回転させないとつらいよ

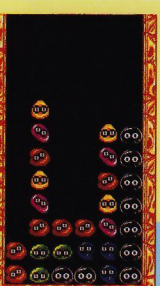
とにかくアクション面。消すべき緑は隙間の通か奥にある。1手目の緑をそこまで持ち込む操作が大変だ。通常の右回転だけでなく、A、Zキーでの左回転も駆使しよう。
新潟県のN V組しんじくんの作品



もんだい28

Q 5連鎖すべし
H すべて横に倒す

ヒントのとおり、7手目まで出現するぶよは、すべて90度倒して置けばクリアできる。どこに置くかを考えよう。おじゃまぶよがいくつかあるけど、連鎖には利用しないのであまり気にする必要はないぞ。



もんだい29

Q ぶよすべて消すべし
H 緑は一番上に

中央と左下にある赤ぶよがカギ。これを起爆にして中央で30個の同時消し連鎖を起こすと、最後に青と緑がおじゃまぶよもろとも消えてくれる。青と緑の置き場所にも注意。
山梨県の窪田誠司くんの作品



もんだい30

Q 16連鎖すべし
H 8手目は逆さま

ヒントを逆に考えると、7手目までは正方向に置くということ。ぶよは画面外にも置けるといふ事を頭にいれて順番に7手目までを置き、8手目だけを逆さまに置こう。
兵庫県の犬削弘樹くんの作品。

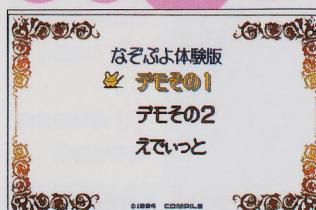
なぞぷよ 体験版

パズル

いよいよ発売される「なぞぷよ」。これをDSの読者にいち早く遊んでもらおうということで収録したのがこの「なぞぷよ体験版」なのだ！

11月発売の「なぞぷよ」を一足早くプレイできる体験版

この「体験版」では製品版のデモが2つと、問題エディタが収録されている。メニュー画面でカーソルを移動させて好きなモードを選ぼう。DOSから起動した場合、これに「もうやめ」という項目が追加される。終了してDOSに戻りたいときに選択する。



①デモを拝見するか、エディットモードで楽しむか？ お好きにどうぞ

デモを見る

メニューから選択すると自動的に再生される。「デモその1」がスケルトンT、「デモその2」がさそりまんのものだぞ。再生中にににカキーを押すとメニュー画面に戻るぞ。



問題を作成する

エディットモードは一部を除いて製品版とほぼ同じだぞ。

～問題の作り方～

- 1・まずは初期状態のぷよを置く。[SELECT] からぷよを選択、左のエディット画面に配置する。「出るの／出ない」は出現ぷよ。何が出るかを決める。
- 2・クリア条件を選択。[条件：?????] をクリック。8種類ある条件からひとつを選ぶ。
- 3・最短何手でクリアできるかを決める。[最短：?手] をクリック。数値を入力する。
- 4・出現予定ぷよを決める。9手まで。[SELECT] からぷよを選んで置く。これで完成だ。



①エディットモードの画面。カーブクルの上の数字をクリックすると面選択ができるぞ



④ひとまずエディットが完了。でもテストプレイはできないの。ゴメンちゃい。続きは製品版でね

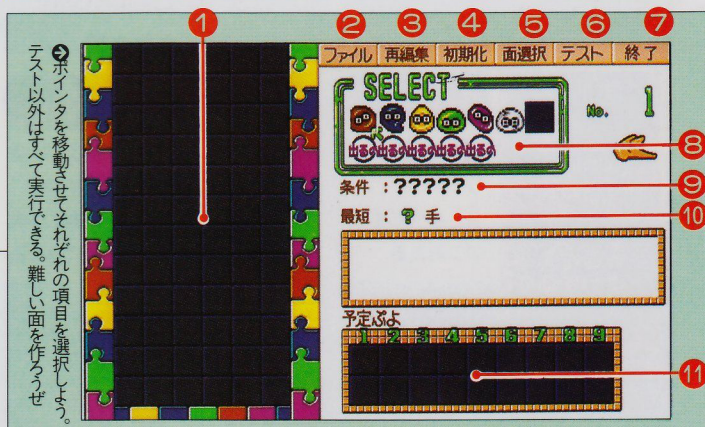
基本操作

この「なぞぷよ体験版」は、マウスとキーボードどちらでも操作可能です。

メニュー画面ではカーソルの

稼動と決定、エディット画面ではぷよの配置、数値の入力などを行います。

カーソル/ポインタの移動			
コマンドの実行/決定		SPACE	5
キャンセル		ESC	



- ①配置画面…面の初期状態をエディットする画面。
- ②ファイル…ファイルメニュー。セーブ、ロードはここで。
- ③再編集…面の状態をエディット前の状態に戻すコマンド。
- ④初期化…面のデータをクリアする。[面単位/全面] を選択。
- ⑤面選択…エディットする面を選択するコマンド。100面までOK。
- ⑥テスト…その面をテストプレイするコマンド。残念ながらこのバージョンでは実行できません。
- ⑦終了…エディタを終了し、メニュー画面に戻るコマンド。
- ⑧SELECT…フィールドと出現予定ぷよの選択をする場所。
[出るの／出ない] で出現するぷよを選択。
- ⑨条件…クリア条件の設定。下のウィンドウに項目が表示される。
- ⑩最短…最短手数の設定。0手の場合は「?」となる。
- ⑪予定ぷよ…その面の最初に出るぷよを選択。9組まで設定可能。

■DISC 3 に収録 ©COMPILE 1994

テキストコーナー

ETC

相変わらずのテンションでお送りする
電脳(?!)おハガキコーナーです。

今月のラインナップ

- ▼ひゅーまん・うおっちんぐ
- ▼運動会で一等賞
- ▼愛の辞典
- ▼外字の森 その3
- ▼再びはがきの鬼 第2回
- ▼S-T-X-Tの作文講座 2回目
- ▼編集後記
- ▼あっぷるそーす ぱいれーつ

以上が今月のラインナップだ。
せいぜい楽しんでくれたまえ。
また、このコーナーへの投稿は
引続き募集中である。応募の方法
はそれぞれのコーナーを参照して
くれい。あて先はぜ〜んぶ共通
(下を参照)だ。それぞれの投稿
物にはコーナー名をしっかりと記
入してくれよ。

あて先

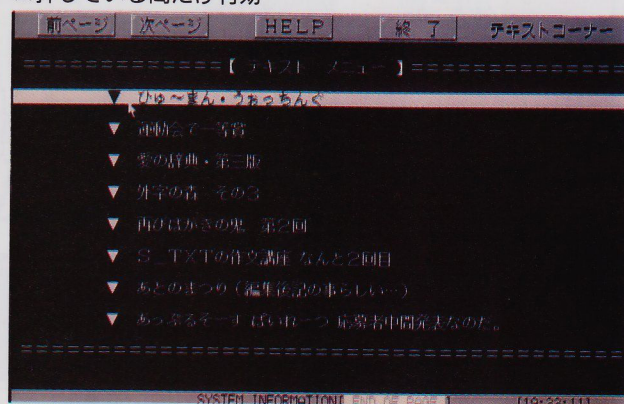
〒732 広島市南区京橋1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
ディスクステーションVol.4
『テキストコーナー』係



基本操作

ポインタ移動		
決定		
時間差表示カット※		SHIFT
項目の選択 ページをめくる	画面内の各項 目をクリック	↑ 8 ↓ 2
メニューに戻る		ESC
操作説明		HELP

※押している間だけ有効



■DISC 3 に収録 ©COMPILE 1994

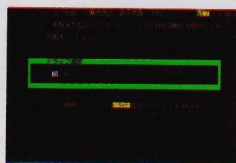
バグの館

ETC

いきなり突発のコーナー。いわばバグ
のサポートのコーナーなんですよ。

DSのバグサポートコーナーです

このコーナーはDSに掲載した
ゲームでバグの見つかったものの
訂正を行うコーナーです。今回は
前号(DSVol.3)に収録された
「魔導物語〜道草異聞〜」で見つ
かったバグを訂正します。もしみ
なさんの「魔導」でプレイ中にゲ
ームが止まってしまうという症状
が起きることがあれば、このコー
ナーで処置を行ってください。



④画面の指示に従っ
て魔導のプレイデ
スクを入れます



⑤もう大丈夫。心お
きなく魔導物語を楽
しんでください

DS Vol.3「魔導物語〜道草異聞〜」 バグ訂正の手順

- ①DS Vol.3の「魔導物語〜道草異聞〜」
のプレイディスクを用意します。
- ②今号(DSVol.4)のディスク3を起動し
「バグの館」を選択してください。
- ③画面の指示に従って「魔導物語〜道草
異聞〜」のディスクをドライブに挿入します。
- ④何かキーを押すと自動的にプログラム
が訂正されます。
- ⑤これで「魔導物語〜道草異聞〜」のバグ
は取り除かれました。

魔導外伝②

カレー物語

日野まるこ

かーくん

カレーできた?

うわーい
いいにおい♡

ぐう
ぐう
ぐう

くん

くん

くん

こ...
このニオイは...ツ!

くん

くん

くんっ

な...
なに?

どき
どき

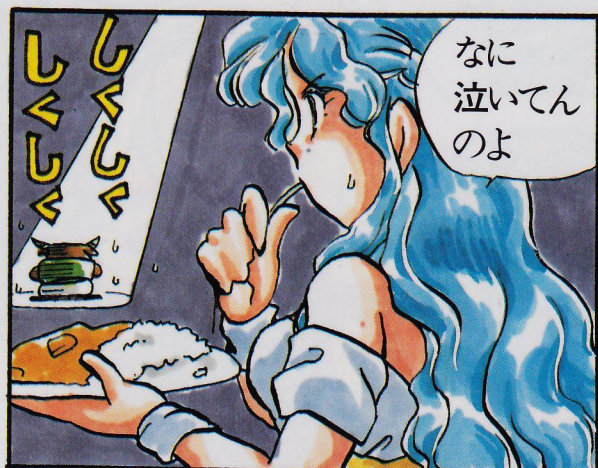
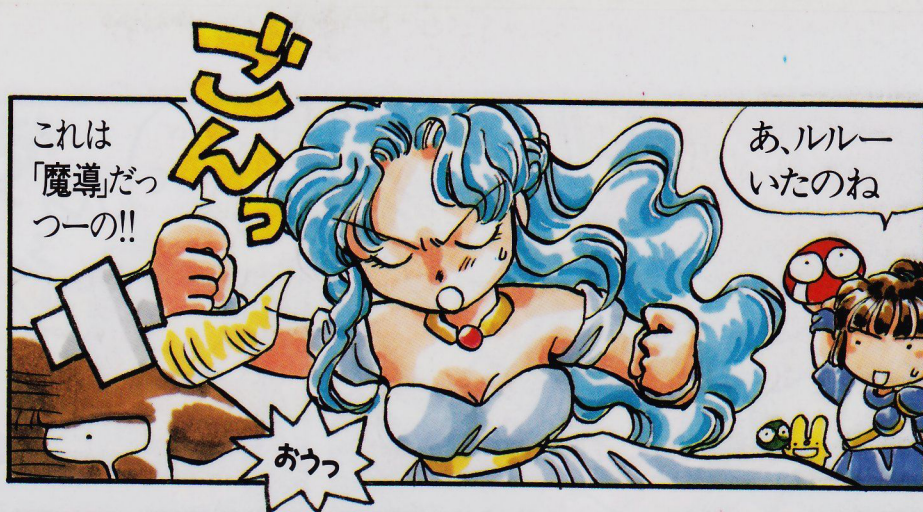
ふう——...

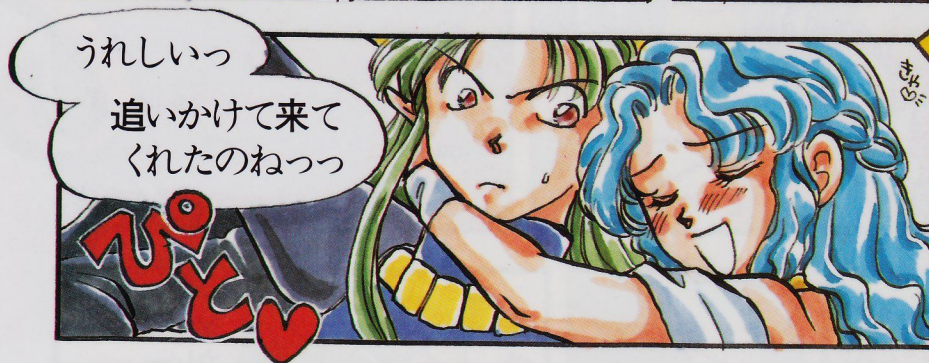
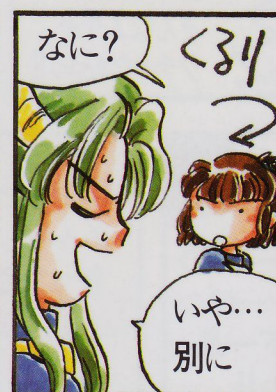
ふん

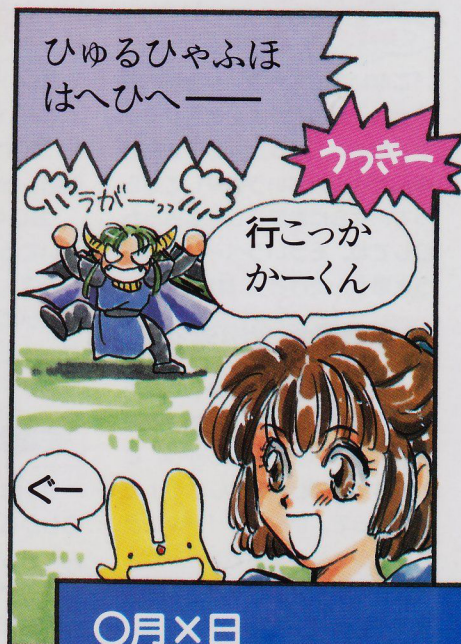
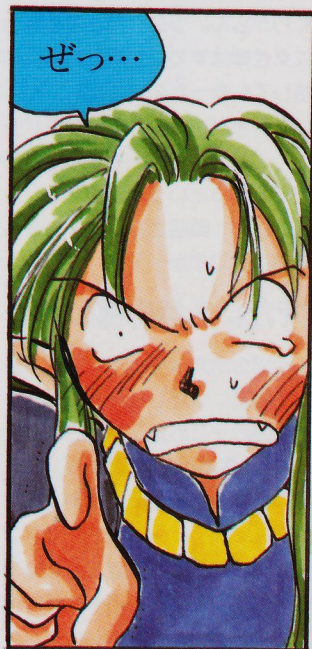
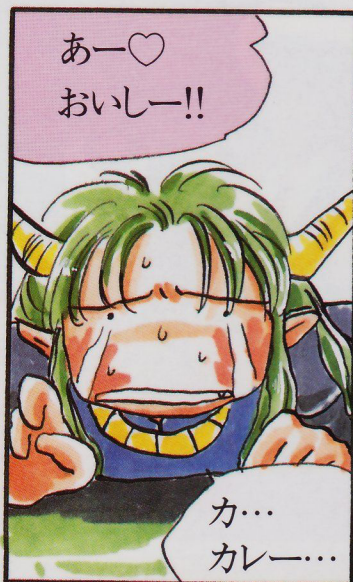
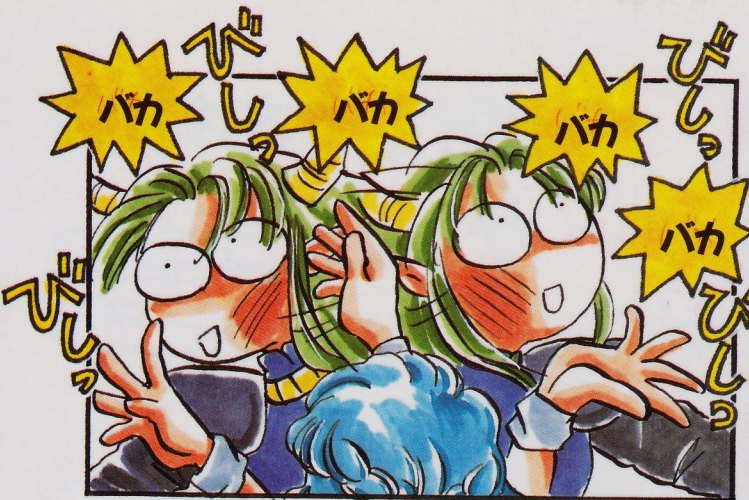
ガ——っ

ビーフカレーがあっ!!

わーっ







〇月×日
今日も平和でした♡

コスプレ しな! 女たち

第1回

20代のお姉様
がた大会

イベント会場に現れるあんな恰好やそんな恰好の女の子たちに集まってもらって、コスプレしてもらって、お喋りしていただくという企画。コスプレイヤー目指してる方、目の保養にしたい方、お楽しみ下さいませませ。



夏のくっさ〜暑いさなかに集まってくれました

コスプレしな女子集結作戦

「こないだのおもちゃショーの時の女の子たちとかさ、渋谷ジャックで舞台上がった女の子たちを呼んでさ、ああいっような恰好してもらって、さらにお喋りしてもらったりしてね、そういうページにしようと思うんだけど」。はい。

まずは電話で出演交渉

といったような打ち合わせがあり、さっそく担当者は出演交渉を電話でするのでした。しかし、これがまた結構大変なんですよ。だって、いきなり「ディスコミュニケーション編集部ですが」なんて言われたら普通ビックリしてしまうでしょう。「いえいえ、けっし

て怪しいものではありません……」などといいつつ、関東近郊のギャル（恥ずかしい）のお家に次々に電話したのでした。

「おいっつですか？ 学生さん、働いてるの？ 今どんな恰好してるの？ ヒマ〜？ 今から車で迎えにいこうか？」などというギャグはひとつも出さずに地道に会話してキャッチできたのが6人。

会場は銀座のホテル!!

今回は初めてということで、話のわかる、そしてお父さんお母さんに怒られないぐらい大人の女性をターゲットにしました。次回がもしあれば、高校生大会、中学生

大会、小学生大会、メキシコ人大会、やしきたかじん大会など開催しますので、該当者はお待ちあれい、ゲートアレイ、鉄アレイ。

で、北は群馬県から南は品川区という全国津々浦々から6人のコスプレ美女が夏のある日、銀座の超高級より少し落ちるぐらいのホテルの会議室に集結したのでした。どの辺が少し落ちるかという、ルームサービスでコーヒーが取れなくて、みんなでドトール飲んでる。でも、なかなか落ち着きたい部屋でした（自己完結）。

会議室に女子が大集合

「ホテルのロビーにクレヨンしんちゃんの帽子をかぶった怪しげなやつがいたらそれは私です」と予告して待ってたんだけど、どう

もこのホテルどこがロビーかよくわからん。ウロウロしてるうちに女性陣はすでに部屋のほうに集結してしまったのだった。

当然まだ皆さんは普段着の状態なんだけど、これからなんと着替えてもらうというありがたさ。カメラさん、照明さん、メイクさん準備OKですか〜？

でたい人は応募してね

今回の出演者のようにコスプレって雑誌に登場したいという方、男女問わずご応募下さい。宛先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング(株)コンパイル 「DSでコスプレしたい」係まで。電話番号は必ず明記して下さい。11月中に届けば次回に登場できるとも。

ティナ様

今年の流行シースルーを取り入れたちょっと大胆な彼女。コスプレ歴は6年の21才。ビックリしてるんじゃないくて、お目めが大きい。



変身前



変身後

鈴木アルル様

某メーカーの車のような名前。コスプレ歴10年（途中中断あり）の27才。小柄で童顔なので、6人中一番年下に見える。



変身前



変身後

6人の女子の発言を聞け

会議室に集合した6人。最初は普段着の姿を撮影し、その後着替えてもらって、その落差に驚こうというダンドリ。しかし、女の子って写真に撮られてる間の表情って普段と違いますねえ。

今回参加してくれた方々のプロフィールは上のそれぞれの紹介文を見ていただくとして、さっそく彼女たちがどんなことをお喋りしたのかを綴っていきます。

※

司会者 今日集まってもらったのは他でもない、じつは庄屋様から年貢についての相談がもちかけられたんだ（茨城弁で）、あ、ごめんなさい、シーンとしてしまいましたね。

一同 （爆笑）

司会者 よかった、ま、緊張もほぐれたところで、それぞれ一人ずつ自分がなぜコスプレを始めることになったのかあたりから話始め



て下さい。

まずはティナさん

ティナ きっかけは中学校のときに、クラスの女の子にたまたま連れて行かれたっていう。

司会者 え、どこに？

ティナ イベント会場に。それで、そういう人達がいるってことを知ったんです。それで最初はTシャツとか気軽にできるような、簡単なもので、当時流行ってましたセイントなんとかとか……。

一同 （爆笑）

ティナ そういところから段々

今日の衣装のようになってきたという。

司会者 凝ってきたんですね、ティナ というか羞恥心がなくなるといふか（笑）。

司会者 でも、その衣装で普段は歩かないですよ。

ティナ さすがに普段は着ませんが、仕事場で着たことはありますよ。

司会者 仕事場というと。

ティナ 皆さんが波動拳だの昇龍拳だのやってるような（笑）。それでゲーム大会のときにそれっぽい恰好はしました。

司会者 コスプレしてるときって気持ちがい上がってるもんなんですか。

ティナ 切れてるんじゃないんですか（笑）。

司会者 友達の評判とかは？

ティナ 今回は新作なんですけど、昨日友達に見せたら「露出度高い」って言われてしまいました。今日は男性スタッフが多いんで身の危

険を感じてます（笑）。

司会者 コスプレ以外の趣味は？
ティナ うちに帰ってゲームをするか、寝るか、友達と食べにいくかですね。

次は鈴木アルルさん

司会者 鈴木アルルさんのきっかけは？

鈴木アルル（以下アルル） まわりがやってたんで何となく……。

司会者 友達にコスプレイヤーが多かったんですか？

アルル ええ、いつのまにか。

司会者 最初にやったときの感想は？

アルル そんなに大きなイベントじゃなかったし、地元でやったのでそんなにたいしたこととは思ってませんでした。こっちに来て、やってると写真とか撮らせて下さいとか言われるでしょ。それがビックリしました。

司会者 ビックリしたけど、イヤではなかった？

アルル 友達と組んでやってたんで、あれよあれよという間に撮られてしまった感じです。

司会者 知らないうちに雑誌に載ったりしことはないですか？



小判くる様

赤いピンクハウスのドレス（使うか、この言葉）を着てきた彼女。コスプレ歴は7年の26才。着替える前と後の印象が全然違う。



変身前



変身後

アルル ヤバイ雑誌とかには載ったことはないですけど、OUTとかさういには。

司会者 やっぱりゲームとかやってて、このキャラクタをやりたいな、とか思うんですか？

アルル そうですね、好きな感じのキャラクタとかいると、なってみてみたいなって。

続いて小判くるさん

司会者 小判くるさんのきっかけは？

小判くる ああいうところに行ったときにはそういう恰好しなきゃいけないんだって、友達に教え込まれていて、でも実際やってみたら、そういう恰好してる人の方が少なかったかなみたい。騙されたかなみたいな（笑）。

司会者 最初にした恰好はなんですか？

小判くる キャプテン翼です。

司会者 そのときの気持ちは？

小判くる うーん、なんかよくわからないけど、同じような恰好し



てる人と取り敢えずお話できるかなって。

司会者 あの人もあんな恰好してる〜みたい視線を感じたりするんですか？

小判くる 視線というか、なんか同じようなことしてる人同士と仲間意識を感じたりして。

司会者 そういう仲間とはイベント以外でも会うこともあるんですか？

小判くる ありますよ。みんなでゲーセン遊びに行ったり。ゲーセンでは格闘ゲームを遊ぶことが多いですね。

司会者 今日のコスプレは？

小判くる これはコンパイルとは関係ないんですけど（笑）、富士見書房から出てるドラゴンマガジンに連載されてる漫画のキャラクタの夏姫っていうやつです。

司会者 将来の夢は？

小判くる 世界征服です（笑）。

如月悠紀乃さんの番

司会者 きさらぎさんって読むんですよね。

如月悠紀乃（以下如月） そうです、きさらぎです。

司会者 如月さんはぶよ美人に出場してましたよね。コンパイルのイベントにはよく来るんですか？

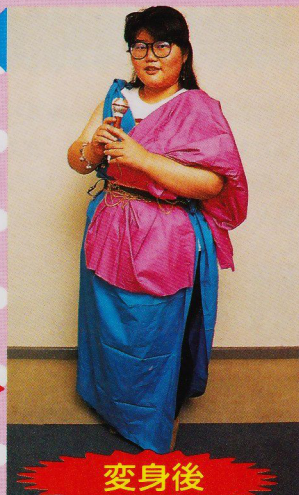
如月 そうなんです。ご縁があるというか、よく顔を出すんですよ。

正留様

インドの民族衣装風いでたちの彼女はコスプレ歴4年の22才。今回彼女に連絡したら、白井さんも誘って一緒に来てくれた。



変身前



変身後

司会者 元コスプレイヤーとか。

如月 この頃ちょっと忙しくてやってないんですけど、元々やってました。好きでしたから（笑）。

司会者 どんな恰好を？

如月 私はどちらかというとファンタジー系が好きだったので、一番最初はドラゴンクエストⅢの賢者とか魔法使い系のものを。ピラピラした服が好きなんで（笑）。

司会者 きっかけっていうのは友達関係ですか？

如月 いえ！（きっぱりと）ただ単にやってみてみたい。好奇心が人一倍強いんで、なんでもやってみたりなんです。おもしろそうだなあって。親に隠れて（笑）。

司会者 今でも隠してる？

如月 今はもう見放されてるんで（笑）。全然平気です。



司会者 コスプレを初めてしたときの気持ちは？

如月 そういう体験はまだないけど、新婚初夜を迎えた新妻の気持ち（笑）。ドキドキしちゃうって感じ、なんかときめいちゃう。

司会者 ああ、見られてるって感じですか？

如月 見てるって感じもあるし、声かけられるというのもありますねえ。握手して下さいって言われることもありますね。



④全員が着替え終わって集合。それぞれがそれぞれの個性をぶつけあっているわけか？

白井優子様

今回1人だけ本名でもいいと言ってくれた方。コスプレ歴5年の22才。渋谷ジャックのときも今回も正留さんと行動を共に。

変身前



変身後



司会者 趣味は何ですか?

如月 やっぱりゲームですか。始めたばかりなんですけど、テーブルトークをやってます。あれはなんか、人間の本质が見えてきちゃって楽しいですね。人柄の裏が見えてきちゃって。

白井優子さんの場合

司会者 まずきっかけは?

白井優子 (以下優子) 端でみていて楽しそうだからやってみました。オンリーイベントっていうひとつの作品だけを対象にしてイベントに行って、やってみました。

司会者 最初にやった恰好は?

優子 学ランです。

司会者 そのときの気持ちは?

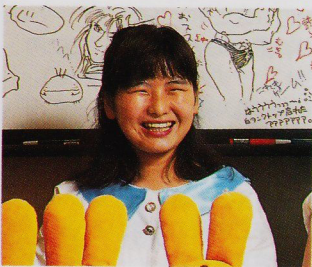
優子 そうですねえ。一線を超えてしまったかなって (笑)。

司会者 それ以来コスプレ歴は?

優子 やってるときと、やってないときがあるけど、始めてやってからは5年以上経ってるかしら。

司会者 将来の夢は?

優子 一応声優みたいなことをや



如月悠紀乃様

社長室秘書課という肩書をお持ちの元コスプレイヤー、23才。今回は普段着で参加。8年ほどやってたが今は中断中とのこと。

変身前



変身してない



うな、なれないような (笑)。そんな感じかな。

司会者 趣味はやっぱりゲームですか?

正留 ゲームが好きなんですけど、オカルトとか占いも好きなんです。ゲームでも占いとかがあればいいなって。賭事っぽいのも好きなんです。ドラクエのカジノばかりやってました。

司会者 今日の衣装は?

正留 これじつは全然縫ってなくて、止めてるだけなんです。インドのサリーみたいに。

恋文大募集?

このあとは各目の衣装についてほめあったり、裏技を披露したりして大いに盛り上がったのですが、司会者は会話から取り残され (理解できず) ちょっと収録不可能。

さて、今回ご紹介した6人の女の子へのファンレターをお待ちしています。必ず本人に届けます。もし人氣が沸騰したらCCガールズ (コンパイル・コスプレ・ガールズ) としてデビューするってこともあるかもしれないよ?



りたくなって思って、第1次審査は受かったんですよ。だから、そういう方向に行こうかと…。

司会者 そのときはコスプレしていなかったの?

優子 なんか、目だったほうがいいって聞いたんですけど、さすがに普通の恰好でいきました。

最後に正留さんです

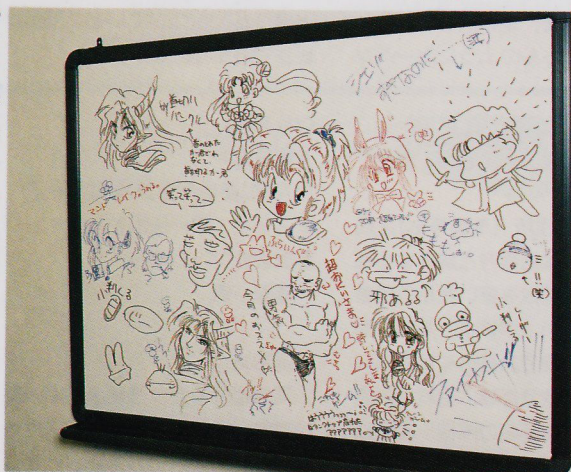
司会者 最初にきっかけは?

正留 そうですね。よく覚えてないんですけど、誘われたような感じがしますね。彼女 (優子さん) は学ランでしたけど、私は最初セーラー服でした。そのあとは、ゲームとかアニメのキャラクタを現実のものにしたっていう気持ちになって。そういうのってメンバーが集まるとかグループが集まると現実のものになるっていう感じが見てよかったんですね。見て素敵だなとか、加わりたくなって思ったんです。

司会者 最初のときの気持ちは?

正留 そのキャラクタになれたよ

みんなの寄せ書き。なぜか美監のイタズラ書きも



コスプレのイベントがある!!

コスプレイヤーにぴったりのイベントが東京のジユリアナはなくなくあったけどまだまだ元気なバイエリアで開催される。あのテ

イスコ・ゴールドにコスプレ野郎は全員集合でい。

くわしくは75ページを見よ!!

●らっしやーい
●WELCOME
●BIEN VENU
●来

めーみそコネコネ
COMPILE

カーンの通信販売コーナーだよ!

エントリー NO.1 カーバンクル 人形

1コ...3500円(税込)

人形...2800円 送料...700円

ご存じ『ぶよぶよ』の人気キャラクター。人形の大きさは●身長25cm●頭囲31cm●耳長12cm●尻尾4cm●体重は内緒。クリスマスプレゼントにどうですか?ひとつ。

エントリー NO.3 東京おもちゃショー ダイジェストVTR

今年のおもちゃショーでのコンパイルブースを中心としたダイジェスト版。ファンは必見。

1本...2000円(税込)

※送料込み

エントリー NO.4 パソコンソフト ミュージック

各価格+消費税+210円(1本当たり送料)

算出例)
1980 × 1.03 + 210 = 2249 (円)

(MSX2+2+turboR)

●DISC STATION

創刊準備号	980円	386・486)	
#1〜#4	1980円	●DISC STATION98	
#5〜#7	1940円	創刊準備号	2980円
#8	2000円	#2〜#5	3980円
#9〜#19	1940円	#6〜#12・14	2980円
#20(3枚組)	2980円	#13(5インチ)	2980円
#21〜#31	1940円	#15(シングル CD付)	3980円
#32(CD付)	8800円	#16〜19	2980円
●DC#SP/SC#DX		#20(5インチ)	2980円
春号(平安妖怪伝 他)	3980円	EX#1〜#3	3980円
初夏号(スーパーコックス 他)	4800円	MAP&CONSTRUCTION	3980円
夏休み号(メガスオンZ 他)	3880円	●一本物	
秋号(アレスタ外伝 他)	3800円	笑っせえるすまん①〜③	3980円
ルーンマスターⅡ	3880円	魔導物語1-2-3	9800円
にゃんぴ	3880円	ぶよぶよ	7800円
●一本物		魔導物語A・R・S	9800円
ガーディック	4900円	(FM-TOWNS)	
魔王ゴルベリアス	6900円	ゴルビーの バイブライン大作戦	6800円
アレスタ	6800円	(ミュージック)	
魔導師ラルバ総集編	3880円	●MD(ミニディスク)	
真・魔王ゴルベリアス	7800円	魔導物語音楽館	3000円
ランダーの冒険Ⅲ	6800円	●DAT(デジタルオーディオテープ)	
ルーンマスター 三国英傑伝	6800円	魔導物語音楽館	3000円
ゴルビーの バイブライン大作戦	6800円	※各価格は税別価格です。DISC	
ドラゴンクイズ	6800円	STATIONはブックタイプでは	
ぶよぶよ	6800円	ありません。本誌のようなブック	
笑っせえるすまん①	3980円	タイプをご希望の方は、近くの書	
(PC9800VM以降・PC-286・		店でご注文ください。	

エントリー NO.2 お好み ソース

5本1セット...3000円(税込)

1箱5本入り...2300円 送料...700円

あのお好み焼きのトロツとしたソースです。お好み焼きのメッカ広島で生まれたこの「お好みソース」の風味を、是非試してみませんか? ころんのようにカーバン



(何セットでも)

クルとコンパイルの社名入りのボトルで、市販されていないのがミソ。広島風お好み焼きのレシピ(作り方)もついている。350mlビンで限定500セット。

申込方法

- ①あなたの住所(〒番号も)・氏名・年齢・電話番号と購入する商品名および個数を書いた紙を用意してください(字はボールペンなど消えない物でお書きください)。
 - ②商品の個数分総額+送料を現金書留または無記名の郵便小為替にし、①の用紙を同封してください。
- ※ご注意

郵便小為替で送る場合には、市販の封筒に小為替と①の用紙を同封してお送りください。なお、無記名ですの小為替の記名欄にはくれぐれも記入しないようにお願

いします。

<送り先>

〒732広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
「通販」係

<配送>

現金書留または郵便小為替が届いてから商品がお手元に配送されるのに2週間以上かかることがあります。ご了承ください。

<お問い合わせ>

商品について、ご注文のしかたなどについてわからないことがあれば、下記までご連絡ください。

☎082-263-6165

副賞賞金総額

610万円

クリエイター作品

まだまだ
間に合う

大募集!!

そのむかし、欽ちゃん
の司会する「スター誕生」
って番組があつたよね。こ
の企画も自称クリエイター
たちへの登竜門。この千ヤ
ンスをモノにしない手はな
いのだ。待ってるぜ!

部門	ジャンル	テーマ	締切	賞
ソフト	ゲーム	自由	'95.5末	大賞1名(副賞100万円) 入選3名(副賞10万円) 佳作5名(副賞5万円)
ソフト	ツール ビジネス	自由		
イラスト	自由	コンパイルキャラ	第1回	大賞1名(副賞10万円) 入選3名(副賞5万円) 佳作5名(副賞1万円)
シナリオ	自由	コンパイルキャラ	'94.11末	
マンガ	コミック	自由(16~32頁)	第2回	
マンガ	4コマ	自由(10本)	'95.5末	

詳細は次頁



ソフト部門

ゲーム/
ツール・ビジネス

大賞〈副賞100万円〉…各1名

入選〈同10万円〉……………各3名

佳作〈同5万円〉……………各5名

その1〈ゲーム〉募集要綱

『テトリス』じゃないけど、アイデアひとつでゲーム性に富んだ作品もある。もちろん、はやりのシミュレーションのように思考性あふれるものもいい。キミの感性を生かしたオリジナリティいっぱいの作品を期待してるぞ。以下の詳細にしたがって送ってくれ。

〔テーマ〕自由。

〔機種〕PC98シリーズおよびその互換機。

〔OS〕MS-DOS3.1以上またはMS-Windows。

〔言語〕アセンブラまたはC。

〔付帯〕ソースファイルを添付。ソースから、実行ファイルをつくるまでに必要なすべてのファイルを添付すること。(ツール類はのぞく)

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

その2〈ツール・ビジネス〉募集要綱

これだけ多くのソフトが存在していると…と考えるだけで、遊び心を入れてみたり、ちょっとした工夫の余地があるのでは?と思えば、ほらほらアイデアが浮かんできませんか?

〔テーマ〕自由。

〔機種〕PC98シリーズおよびその互換機。

〔OS〕MS-DOS3.1以上またはMS-Windows。

〔言語〕自由。ただし、そのソフト単体で動くもの。(DBMS

などの開発言語は不可)

〔付帯〕ソースファイルを添付。ソースから、実行ファイルをつくるまでに必要なすべてのファイルを添付すること。(ツール類はのぞく)

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。



イラスト・CG部門

大賞〈副賞10万円〉……各1名

入選〈同5万円〉……………各3名

佳作〈同5万円〉……………各5名

その1〈イラスト〉募集要綱

本誌の読者投稿でも毎回コンパイルキャラのイラストが集まる。投稿ファンのみならず、こ、今度はナント賞金付きの企画なのだ。小さなハガキで物足りない思いをしていたキミには、思う存分描いてほしい。(あ、別に初めて読んでいただいた方を差別するつもりは毛頭ありません、はい。あくまで公平な審査をさせていただきます)。コンパイルスタッフの度肝を抜くような新鮮な世界観を提案してください。

〔テーマ〕コンパイルキャラ使用。

〔画材〕特に指定なし。

〔サイズ〕A3判。※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

その2〈CG〉募集要綱

さすがにアルルを立体的に描写するのって難しいよな、なんて昨今悩んでしまう。

〔テーマ〕コンパイルキャラ使用。
〔ファイル形式〕①市販されているグラフィックツール固有のファイル形式のうち、以下の4つのいずれかを使用のこと。

- ・マルチペイント/C-lab (.MAG)
- ・Z'sSTAFF KID 98/ツァイト (.ZIM)
- ・ARTV/システムソフト

(.ARV)

・ESQUISSE/ウェーブ
トレイン・JICC (.FRM)
②<.PI>、<.BMP>も可。

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

審査スケジュール

1994.10 DS Vol.4発売

11

12

■ソフト部門

7月に募集したばかりで、まだまだ余裕の審査員。年内に3本ぐらい来ればいい方だろうと、タカをくくっている。

ああ、年末も近いし、DSの次の号の締切りが間近。正直言って、審査よりも本業の開発に精を出す。

お！ やっと2本目が来たか。などとあいつも変わらず落ちつきはらう審査員。クリスマスデートの方に気持ちが行ってる…。

■イラスト・CG部門

■シナリオ部門

■マンガ・コミック部門

11月末が第1回の締切りもあって少しずつ送られてくる作品の数が増してくるころ。概して初めの頃の作品は印象に残りやすいというが？

第1回の締切り月。ぎりぎりまで待つて、いざ最終選考へ。ちょっとへばり気味だが、気を引き締めて大賞選び。

結果が決まり、入選作でもめたしこりが審査員の間にひろがる頃。年末忘年会の席で仕返しを狙う…。



シナリオ部門

大賞〈副賞10万円〉…… 1名
入選〈同 5万円〉…………… 3名
佳作〈同 1万円〉…………… 5名

〈シナリオ〉募集要綱

『魔導物語』をモチーフにしてもちろんかわないわけですが、このDSを含め、ほかにもたくさん魅力的なキャラがいるのよ（自画自賛）。いちばんキミが気に入ってるキャラを主人公（あるいは敵のボス？）にして書いてみよう。世界は、エレメンタルのファンタジーでも宇宙指向のSFでもはた



また身近な学園生活ものでももうナーンデモあり。ただ、お願いしたいのは、読みやすく書いてね。目次なんか付けてもらとうとありがたいな、それに登場人物紹介なんかもね。

（テーマ）コンパイルキャラ使用。
 （原稿）手書き不可。ワープロでの出力、もしくはMS-DOSで読めるテキストファイル。容量は1行40字詰めで500行程度。

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

審査経過を少々

「あ、そこ、それちょっと直さない。え？やだ？そんなこと言わずにさあ、お好み焼き食べ放題1回でどう？ね、お願い。……いや？あ、そう。いいよ、キミ明日から来なくていいから、ウン。なんだ一、文句あんらちゃんと

やれよ、アー？」（あのう、もしもし北野さん、北野さんってば、もう始まってますけど、このコラム）あ（といったまましばらく絶句する不凡）どうも失礼しました、盤監の北野です。

えー、審査経過報告ですよね。えーと（大事にしているカワイイ日記帳を引っ張りだし）9月14日



マンガ・コミック部門

大賞〈副賞10万円〉……各1名
入選〈同5万円〉……………各3名
佳作〈同1万円〉……………各5名

その1〈コミック〉募集要綱

マンガ家を目指す若人よ、いまゲーム業界はキミたちの熱い魂を待ち望んでいるのだ。…だから送って、ねー、送ってよー。

（テーマ）自由。
 （頁数）16～32頁。
 （サイズ）縦330～365mm、横230～250mmの用紙に、縦270mm横180

mmで描く。

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

〈4コマ〉募集要綱

楽しい4コマ愉快な4コマ…。アレ！？前号と同じ書き出しになってしまった。でも、このキャッチフレーズ好きなんやもん。

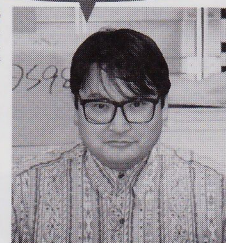
（テーマ）自由。
 （本数）10本。
 （サイズ）縦330～365mm、横160～190mmの用紙に、縦270mm横110

mmで描く（タイトル別）。

※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

…気でやれよー！

減食して病気になるために



1995.1DSVol.5発売予定

2

正月気分が抜けない審査員たち。

さあっと、ポチポチ審査でもしてみるか、と暇な時間で作品に触りだす。

3

送られてくる作品が次第に増え、もうすでに生活に破綻のきざしが見え隠れる。

4

ぎゃあ、くえー、どうするんじゃ、こんなにたくさん来て。と、悩むぐらい送って下さい。

5

決まるときはアッサリ決まるもの。大賞100万円のゆくえが決定。発表は7月発売予定のVol.7の誌上で。

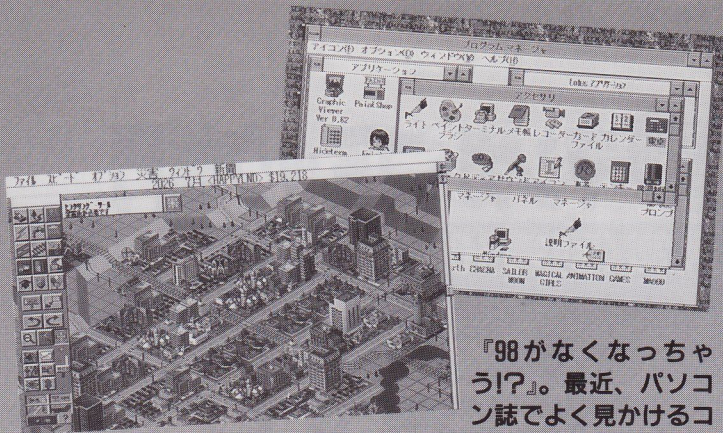
Vol.5号に結果発表。落選組の人になくさめの電話をかける審査員も？

第2回の募集が始まるが、寒さと正月ボケが尾を引くころ。

一度経験した審査だからとソフト部門に比べまだ余裕を見せる担当審査員。

これ、笑っちゃうよな、うんなかなかいい出来だ。などと審査員同士で楽しむ日々。

第2回審査の最終審査も無事（体だけは）終わり、長きにわたる戦いの火種はここで煙と化す。ジャンジャン。



『98がなくなっちゃ
う!?』。最近、パソコ
ン誌でよく見かけるコ
ピーです。でもこれって、マスコミが勝手にあ
おってるだけ? ユーザーはホントはこんなこと思ってな
い? でも、一度雑誌に載ってしまつと、話題の中につ
いその言葉を思い出しちゃう…。といった図式でちょ
と疑心暗鬼の98ユーザーのために、ホントのところは
どうなの?ということを追求してしまおうというおせっ
かいな企画。



98の今後がどうなるかを検証するには、実際にゲームを開発している
スタッフに聞くのが一番。かくして猛暑の中の広島で、熱き議論が交
わされた。出席したメンバーは、プログラマーのT、M、N、Wの4
人と監製の北野不凡(K)。これに茶々を入れる担当記者のFを含め、
議論はとりとめなくつづいた。さらに議論の中から生まれた疑問を日
本電気に直撃! 回答を得て今後の98ユーザーの進む道を探る。



時代は本当にWindowsか?

Windowsでゲームが できるとは限らない

F 最近、世の中は猫もじゃくし
もWindowsということで、話
題になるアプリケーションなん
かもWindows対応のものばかりな
んだけど、ゲームもそうなのかな?
T 『ソリティア』とかならとも
かく、リアルタイムになったらち
よっと厳しいんじゃないかな?
N 作るソフトによりけりでしょ。
いわゆるビデオゲーム系のロー
レリングとかになると、使いづ
らいところが出てくるかな。
T 『AIV』みたいなシミュレ
ーションゲームはいいけど。
N そう。いわゆるウィンドウを
使うタイプのゲームは、文字ど
おりWindowsに向いていると思う。
F RPGはなんでよくないの?
なにか問題があるの?
N 現状で、Windows用に出
ているゲームとしては、パズルと
か、アドベンチャーとかあって、
アクションもちょこちょこ出て
いるんだけど、3DもののIBM
のゲームなんて、実は直接IBM
のハードを動かしている。だから、
98では動かないんだよ。速さを追
求するゲームはWindows上
ではトロくなっちゃうからね。
F ビデオゲーム版のRPGは、
アクション性が強いってことね。

ところで、Windows上でアクシ
ョンゲームなんかのタイミング合
わせるのはやっぱりむずかしいの?
一同 さあ…。(苦笑)

T シェアリングされたいやだ
なあ。ほかの処理で時間待ちさせ
られたりとか。

F じゃあ、ほかのアプリを止め
て実行するモードがあるから、そ
れでやっちゃえば?

T それはいいけど、それじゃマ
ルチタスクのWindowsの意味
がなくなっちゃうじゃない。(笑)

DATA 1993年11月~1994年9
月までに発表されたP
C-98シリーズ(テストストップ)

1993年11月

PC-9801BX2
PC-9801BS2
PC-9801BA2
PC-9821Be
PC-9821Bs
PC-9821Bp
PC-9821As2
PC-9821Ap2

1994年1月

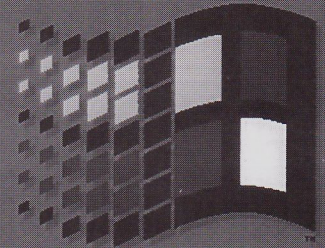
PC-9821Bf
PC-9821Ce2
PC-9821Cs2

1994年6月

PC-9821An

1994年7月

PC-9821Ce2(model T)
PC-9821Xe
PC-9821Xs
PC-9821Xp
PC-9821Xa
PC-9821Xt



MICROSOFT
WINDOWS

Version 3.1

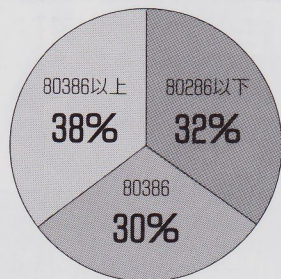
Copyright ©1985-1993 Microsoft Corporation.
All Rights Reserved

for ever

98よ

©COMPILE・MICRO SOFT・Sim-Business, All rights reserved worldwide. Japanese Version
Programmed by INFINITY CO., Ltd.

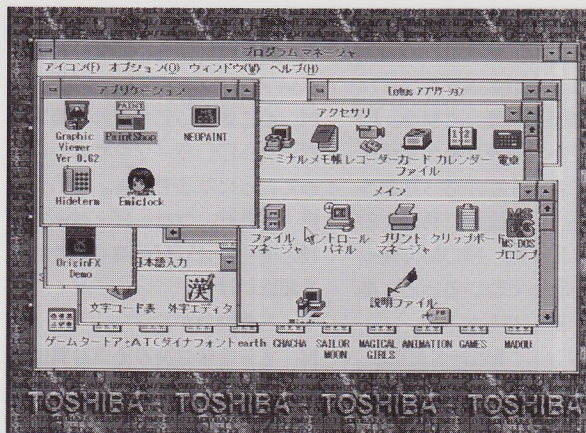
DATA DSユーザーの 所有マシンCPU比率



※DS Vol. 3のユーザー登録カードによる集計。使用パソコン機種に記入のあるものの機種名による

マウス操作方式で成功したRPGはない

W シミュレーションみたいに、一度に表示できるデータが多い方がいいとか、マップが広い画面で見られた方がいいとか、データを直接見て操作するようなゲームにはすごく向いていると思うけど。
N まさに『AIV』なんかがそう



④日本だけで160万本を出荷した驚異の基本ソフト。ただし、256色以上の画面表示ができないと話にならないので、16色ノーマルモードの98ではかなりきつい

Windowsはそんなに甘いもんじゃない

F 純日本産のWindows対応ゲームがまだ全然ないんだけど、これにはなにか原因があるのかな？
N 単純に、Windowsユーザーにゲーマーがまだ少ないっていうことなんじゃない？
T まだゲームにはWindowsはなくても大丈夫ってことかな。
W そうだね。Windows自体は、これからまだ変わっていくOSだろうし。既存のWindowsソフト自体まだまだWindowsの機能を活かしたものは少ないよ。
T Windowsユーザー自体、マスコミに踊らされてるっていうか、店員に言われるがままっていうか、実際に使いこなしている人

DATA 日本語MS- Windows3.1Jの出荷数

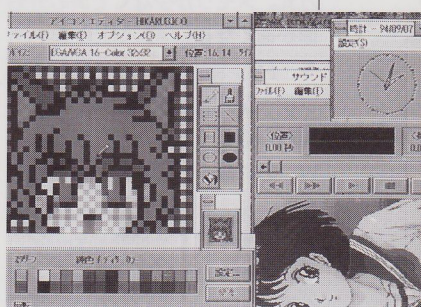
総出荷数
160万本
日本電気の出荷数
64万9000本

※総出荷数は98版とIBM版のライセンス分を含む。マイクロソフト、日本電気発表の6月末までの出荷数

は少ないんじゃないかな。
N Windowsは、初心者使いやすいみたいな認識があるらしいんだけど、メーカーやショップには、「Windowsって、どうやって使うんですか？」っていう質問がけっこう多いらしい。実際は、そんなに簡単なものじゃないんだよね。

NOTE マルチタスクってなんだ

WindowsはマルチタスクOSだ。マルチタスクは、Windowsの中核となる機能で、簡単にいえば一度にたくさんソフトが同時に動くということ。通信ソフトでパソコン通信をしながら、別にワープロを起動して文書を作成したりできる。これは、ビジネスソフトにとっても便利な機能なのだが、ゲームソフト、特にスピードを要求されるシューティングゲームなどは、スクロールの途中で別のアプリケーションの処



④アイコンエディターでアイコンを描きながら、ちゃっかり時計も動いてる。理に時間を割かれたりし、突然遅くなったりして困ったことになるのだ。

98 Campaign.

永遠なれ

第2部 400ライン16色でいいのか?

16色モードはメモリけちれていいよー

T 16色はいいよー。
F 本当に? 作りやすいの? 256色モードのバックドピクセルの方が扱いやすいと思うけど?
T うーん。16色モードのプレーン方式は、メモリけちってスピードを速くできるから。その点ではすごく重宝するよ。
F 重ね合わせ系はとんでもないと思うんだけど。
T それはね。プレーン方式だとうとうしいのは確か。
N プレーン方式は、8ドットで1バイトだから、1ドットだけを扱うのは大変。ただ、8ドット単位でやるんだったら断然プレーン方式。メモリが少なくて済む分処理が速くなる。
T PC-9821の256色モードでもプレーン方式は使えただけ、Xからはなくなっただけ。
N あれは、GSやH98の名残だから。
F メモリけちる必要あるの?
T まだフロッピーベースのこと考えておかないといけなから、その範囲内にまとめないといけない。すべてのゲームがハードディ

スク専用になればメモリのことは考えなくていいんだけど。
F IBMなんかだと、ハードディスクがないとダメっていうゲームが多いみたいだけど。
T 日本で、ハードディスクをいっぱい使って、それでおもしろかったゲームってないよね。

H98のハイレゾモードは死滅しました

F PC-9821Xシリーズでも16色モードは安泰ってことなんだけど、今後はどうなっちゃうんだろ?
N 16色は、98の大黒柱だから、これなくしちゃうと98の存在意義がなくなっちゃうでしょ。98の互換性路線は、かなり蓄積があるから変えられない。256色は、9821もまだ出たばかりだからぼんぼん変えちゃてる。蓄積の有るところは、NECは絶対変えない。LTとか、昔のXAとか、98のノーマル16色モードを切ったやつはことごとく落ちてるといいう経緯があるから、絶対切らないと思う。
T HAとかあったけど。
F HAは最近カタログでも見ないけど、どうなったんだろう?
N H98は互換があるよ。GSのいいところとH98のいいところを取り入れて作られたのがPC-9821Aシリーズや9821の初代。VRAMの構成なんか似てる。H98でよくなかった分が9821で改良されたりとかしてて、H98は、はっきり言って9821の試作機みたいなものだね。

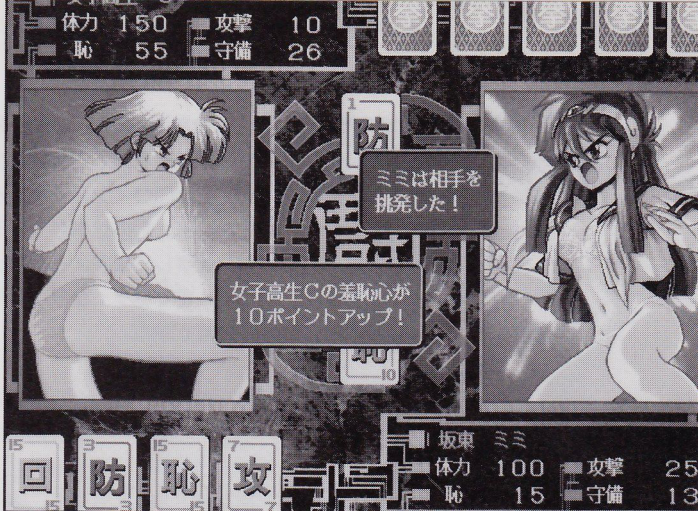


DSのソフトはすべて16色で表示されている。けっこうがんばってるんだけど

DATA PC-98シリーズ主要スペック比較表

機種	PC-9801B	PC-9821B	PC-9821X	PC-9821A	PC-9821C
画面 モード	640×400ドット×16色	2画面			
	640×400ドット×256色	なし	2画面		
	640×480ドット×256色	なし	なし	1画面	
サウンド	PCM	なし	あり	あり	
	FM音源	なし	なし	あり	

9821版。数少ない健全ものの256色ソフト



T H98は98MATEが出てから作られてないよね。
F すると、H98のハイレゾモードは完全に死滅したって考えていいのかな?
N ああ、あれは死滅しました。

16色モードがなくなったら98は終わる

F 16色のノーマルモードが残るっていうのも、DOSが動くという前提があってじゃない?
T 確かに全部Windowsになったら必要ないよ16色は。
N 時期にもよるとは思うけど、あと5年は確実に残ると思う。DOSのソフトが死滅するまでは残る。昔、BASICがあったように、BASICが完全に死滅するまではBASIC ROMは残ってた。今も残ってはいるけど、基本的に切り放してるからね。
T アイコンに、MS-DOSプロンプトってのがある限りは残るだろうね。
N NECは互換性路線をとことん突き詰める会社だから。1万何千本あるといっているソフト資産はすべて400ラインの16色モードだし。だからWindowsのソフトしか発売されないっていう時代にならない限り16色は消えない。
T NECがとち狂ってなくしちゃったりしたら困るけど。
N そんなことしたらこけちゃうでしょ。近々そんなことをやったら間違いなし。98は終わる。
F それを主力にしちゃったらダ

メってことでしょ。たとえば電源ポンでWindowsが立ち上がる専用マシンだったら16色モードもいらないし。そういう機種を一部にエントリーするっていうことは考えられない?
T でも、それじゃ買わないでしょ。ゲームはできないから。
M Windowsだけだったら、別に98である必要はないでしょ。
N まあ、16色が消えるときはテキストVRAMも消えるでしょ。一同 (笑)
F 漢字ROMもいらんないんじゃない?
N そこまでしてわざわざ消すんだったらDOS/V作ればいやってことになるでしょ。
F すると、フロッピーベースの16色モードはVM以降対応であと5年はいける?
T 5年持つかな?
N 2~3年は持ちそうな気はする。でも、3年後は今というBASICみたいな見られかたしてるんじゃないかな?
F 対応機種VM以降っていうのはそのままかな?
T VX以降なんじゃないの? スピードの問題もあるから。
M あと、グラフィックを高速な操作ができるEGCかな?
T EGCはNECが教えてくれないんよ。
N それでEGC搭載っていうのを売り文句にしているのがNECすごいよね。
一同 (爆笑)

NOTE

VESAってなんだ

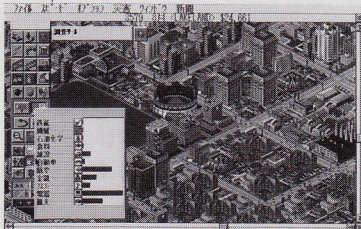
VESAとは、IBMのビデオボードに関する標準化団体。基本的にはハードウェアの標準化のほか、ソフトレベルのAPIまでも規定している。

そもそも、あまりにも先走って高機能なビデオボードが発

売されるIBMにおいては、ソフトの互換性がなくなってしまうという危機感があり、標準化する必要があったのだ。

Windowsが普及する以前からビデオボードの技術競争があったIBMでは、VESAのおかげでDOSでもアクセラレータボードの利用が簡単にできる。

日本でも、最近発売された『SimCity2000』などが独自にアクセラレータ対応しているが、共通APIがあるわけではないので、今後新しいボードが出ても対応できない可能性がある。



① イマジニア発売の『SimCity2000』

256色モードは今後生き残れるのか?

F 結局256色モードは、400ラインとか480ラインとかあるんだけど、どれが標準になるのかな? それとも完全に消えてしまうのか?

T 消えるような気配。

N DOS上で扱えるのは消えるんじゃないかな?

K Windows使う人はアクセラレータボードで、そうでない人は16色400ラインでやってくださいということじゃないのかな?

F じゃなせ、Xで400ライン256色だけ復活したのか?

K 標準で480ラインである理由がなくなったってことじゃないのかな? 内蔵ビデオモードでWindowsに合わせる必要ないということで、むしろシンプルになったってことじゃないかな?

N あと、400ラインだったら従来の98モニターで無理なく表示できるから。

F 『SimCity2000』は、アクセラレータボードにも対応してるよね。でも、各社のボードのAPI(アプリケーションインターフェイス)に互換性があるわけじゃないから、これも新しいビデオボードが出たらわからないよね。

K ソフトメーカーの技術力で、各アクセラレータの違いを吸収したドライバを作ればいんだけど。

F それは、ソフトハウスで単独で作らないといけないものなのかな? IBMだと、VESAが厳密にAPIを定めているから、ソフトハウスはそのAPIに従った作り方をしていれば最新のビデオボードが発売されてもなんの変更もなしに動く。98にはそういったものが無いのが非常に残念。

N IBMはもともとビデオボードはオプションの流れの中で標準化が必要だったわけだけど、98は遅れて来たからWindowsで動けばいいやってことになってる。

K NECがDOSのソフト、特にゲームソフトとか、ゲームユーザーをなんとなく切り捨て始めているんじゃないかなってことを、なんだかひしと感じるね。

?? だったら日電に聞け! ①

98を作っているのは日本電気。ソフト開発者の議論ばかりではなく、メーカー側の思惑も聞いておかなければよくわからない。厳選した質問を、日本電気広報部に依頼。広報部を通じて各担当者に回答してもらった。これを分析し、解説を加えておくので、読者自身でもよく考えてほしい。

Q1 PC-9821の型番の定義を教えてください。また、PC-9801シリーズはもう出さないんですか?

A PC-9821の定義は、解像度640×480で256色表示機能を標準でサポートしているもの。PC-9801シリーズは、今後も98FELLOWを中心に強化していく。

Q2 480ライン256色モード内蔵の機械は今後出ないんですか?

A 対応アプリケーションも出始めているため、今後、標準で取り入れていく方向で考えている。

Q3 400ライン256色モードは今後ずっと内蔵されますか?

A PC-9821シリーズでは継承していく方向で考えている。

Q4 400ライン16色モードがなくなるということはありませんか?

A DOSアプリケーションの大半が400ライン16色モードで作られているため、DOSアプリケーション継承のためにも削除することはない。

Q5 ウィンドウアクセラレータの魅力的なビデオモードをDOSレベルで利用するソフト(Simcity2000など)についてどうお考えですか?

A アクセラレータについては、常に最新のものが提供でき、ハードウェアに依存しないようウィンドウ対応OS(Windows、OS/2等)での利用を前提としている。当社からDOS環境での利用を推奨するわけではないが、ソフトメーカー殿から希望があれば、仕様の公開は行っている(ただし、今後のハードウェアレベルでの継承性がないことを了承していただいた上での話)。

Q6 VESAのように、さまざまなビデオボードに対するDOSにおけるアプリケーションインターフェイスの標準化ができないものでしょうか?

A アクセラレータ自体がWindowsをターゲットとしているため、ゲームソフトについてもWindows環境への移行が進むものと考えている(マイクロソフト社も、Win/Gなど、ゲームに適したWindows環境でのAPIを開発)。したがって、当社としては、DOS環境におけるAPIの標準化については現状では特に考えていない。

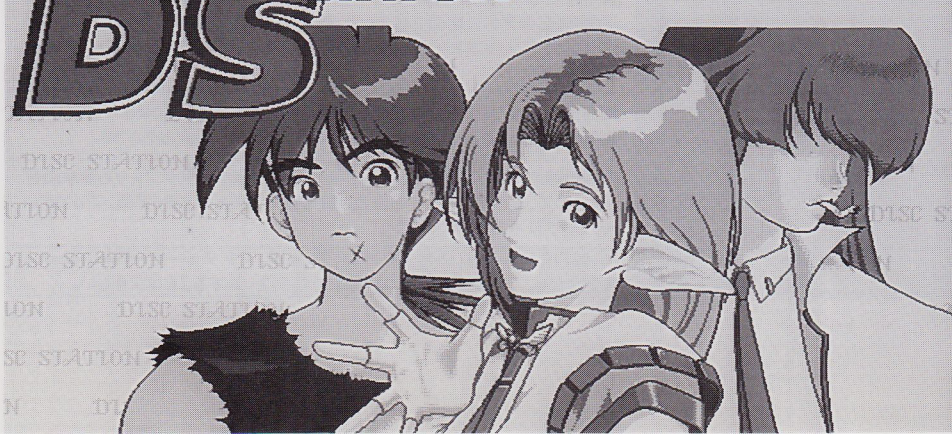
解説

Q1の定義によると、9821Bシリーズは事実上9801なのだ。ただし、アクセラレータで上記モードの表示は可能なので、そういう意味なのかもしれない。

256色モードの480ライン表示は実はXシリーズでもできるのだが、ソフト的に公開していないとのこと。31KHzのハイスキャン表示がないのだ。今後の256色モードの標準は、640×400ドットを従来の98モニターで表示するというところだろう。

アクセラレータのDOSでの使用に関しては、日本電気としては関知していない。Q6の質問については、DOS開発者の思惑とは食い違っているようだ。早くシューティングゲームを無理なくプレイできるWindowsマシンが出現することを祈ろう。

DISC STATION



② キャラクターが多いCGだと、髪や服の色が増えるので16色ではけっこうツライ...

第3部 マルチメディアってなんだ？

PCMもFM音源もバラバラ？

F Windowsは、マルチメディアのベースOSのような言われ方も最近あるけど、ゲームのマルチメディア化を考えると、やっぱり必要なのかな？

K ビジネスユースに関してはもうWindowsでいいだろうと思う。でも、ゲームに関していえば、IBMもそうだけど、すごいゲームっていうのはDOSで動いてる。

F サウンドなんかはどうなの？

N うーん。98の上位機種は86互換の音源ボードだし、XはPCMだけ。エプソンにいたってはサウンドブラスターだったりこれもあるんだからバラバラ。

K なんだか聞いた話だと、日本版のサウンドブラスターはいろいろとまずい面があるとか？

N まずいというわけじゃなくて、NECの86ボードはよくも悪くも古いNECの純正FM音源を拡張したものだから互換性が高い。

T ゲームやるんだったら絶対86だっていう話はよく聞くよね。

N XのPCMは86と同じ？

T 全然違う。

F じゃ、やっぱりDOSからは使えない方が無難だね。

T でも『なぞぶよ』は使う予定だけど。86だけ。PCMだけを扱うにはXの方が楽しいけど。

F PCMだけだからね。

T でも、再生周波数が86と全然バラバラだからどうしようっていうことあるんだけど。

一同 (爆笑)

F 26Kはいつまでサポートするの？

N 86は26KのFM音源を2個くつつけたようなものだから、最低限でサポートするのがむずかしいでしょ。

F 曲データをステレオ用とモノラル用で用意すればいいのかな？

K あるいは共通でどちらにでも使えるのがベストだけど。

F NECは新しいボードはもう出さないのかな？ GS音源ボードとか。

N 26Kであれだけ粘った会社だからね。(笑)



マルチメディアなら98で風呂を沸かせ

T MIDIはいいよ。(笑)

F 日本でのMIDIの普及率は異常に低いでしょ。98MULTIなんかでMIDIインターフェイスを標準装備してくれば普及するんだろうけど。MULTIが全然マルチじゃないもんね。

N 各社マルチメディアが売り文句になってはいるけど。

T MULTIでテレビが見れるようになったよ。

F あれは勘弁してほしい。これじゃX1と大して変わらない。

T X1以下。X1はキーボードでコントロールできるし、おはようタイマーにもなる。

一同 (爆笑)

T 早くMULTIがマルチになってほしいよね。

W 昔のFM-77みたいに文字放送が入るとか。

F ああ、それいい。いかにもマルチメディア。

T うーん。新しいマルチメディアが欲しいよね。98でお風呂が沸かせるとか。

一同 (笑)

N マルチメディアって各社が競って言うけど、なんだか勘違いしている人がいるでしょ。CD-ROMならばなんでもマルチメディアだとかいう感じ。

K RS232Cもマルチメディアのひとつだと思うんだけど、FAXモデムを導入したときの感動はすごいじゃない。いちいちプリントアウトして、コピーとって、FAXのところへ行って操作するという手順が一切なくなる。この便利さはものすごく大きい。ホームコンピューティングのための、本当の意味でのマルチメディアっていうのは、ハードメーカーが競っているような先端技術とは全然別の所でできあがるものなんじゃないかな？ 今はまだ、コンピュータがマルチメディアの夢を見ているんじゃないかって思う。

どこからがマルチメディアなんだ？

T マルチメディアって、どこからマルチメディアなんだろうね。

N メーカーにマルチメディアの定義を聞いてみたいよね。

K 何年前アラン・ケイがハイパーメディアってことを言い出して、コンピュータの中で仮想的になんでもできちゃう。で、しかも外部ともインターフェイスできるというシステムを称してハイパーメディアって言ってたんだけど、いつの間にかハイパーメディアっていうものがつるんと変わってマルチメディアになっちゃってるんだけど。いつからマルチメディアに変わって、定義はなんなんだろうって、言葉だけが一人歩きしてるっていう感じがするな。

N 一体型コンピュータになんでもかんでも詰め込めばマルチメディアなんだよ。(笑)

M Windowsを普及させるための言葉のような気もする。



①「魔導物語」はPCMなしでもしゃべる。特別なハードなしでもがんばってる

DATA

マルチメディアPC-98シリーズの変遷

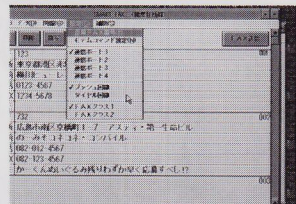
1991年	PC-98GS	256色モードを初めて搭載。65536色モード、1677万色モードも内蔵する唯一の機種。73互換のサウンド機能は、ADPCMや各種エフェクト機能もある最強のサウンド。MS-Windows3.0インストール済みで、model2にはCD-ROMまで内蔵している。いたれりつせりな、元祖にして最高のマルチメディア機。
1992年	PC-9821	PC-98GSから65536色、1677万色モードを取り、480ラインの256色モードも1画面だけになった廉価版。サウンドも、機能が若干削られた86相当だが、CD-ROMは全モデルに装備されている。PC-98GSでは別売だったディスプレイが標準添付で、ハイスキャンにも問題なく対応可能。現在のマルチメディア機の基盤となった。
1993年	PC-9821A	画面機能やサウンド機能は元祖PC-9821と同じだが、CD-ROMは一部の上位機種にしか装備されていない。拡張性を重視したマニア向けのクラス。
	PC-9821C	画面機能やサウンド機能はPC-9821Aシリーズと同じ。ディスプレイも標準添付されていて、買ったその日から使える初心者向けマルチメディア機。CPUのグレードアップは考慮されていない。
1994年	PC-9821Ce2modelT	PC-9821Cシリーズに添付するディスプレイが、TVチューナー付きになった。残念ながら、TV機能をパソコン側からコントロールすることはできない。

FAXモデムってなんだ

モデムというのはパソコン通信に欠かせない変換機で、最近はおなじみの周辺危機のひとつ。FAXの電送部の仕組みも実はモデムと同じなので、パソコン用モデムと機能を共通化してしまおうという発想で生まれた。

送信に関しては、ワープロで文書を作成し、プリンタに出力するのとまったく同じ感覚で相手FAXに送ることができる。また、受信に関しては、画面に

●FAXモデムは、パソコン側に対応ソフトがあって初めて通信ができる



イメージとしてグラフィック表示できる必要があるため、マツキントツシユやWindowsでの普及が進んでいる。

DSはVM以降。なぜぶよは386?

F ディスクステーションはいつまでこの形でいくの?

K まだ明確なビジョンは持っていないんだけど、新ハードに対する対応がひと通りそろったところでちょっと変えたいということは考えてるけど。それはCD-ROMかもしれない。

W フロッピー3枚よりはCD1枚の方がコストは安い?

K そう。CD-ROMの方が絶対いいのは目に見えてる。ユーザーのCD-ROMの普及度と我々の新ハードへの対応のスピードの兼ね合いで展開を変えたい。

W CD-ROMの音楽トラックに対応したソフトも作ってみたい。

K マイクを使ったソフトを作りたいってやつもいたよね。

T なんかデカイゲーム作りたいっていう気もするね。

K コンパイルの超大作って、常に2年から3年かかっちゃったりしてるね。(笑)



●本誌収録の『なぞぶよ』のデモ。確かにけっこうきれいな仕上がりにある

T まあ、11月に『なぞぶよ』の98版も出るし。386以降対応だけ。

F 本当に?

T それはウソだけど、できれば386以上を使ってほしいな。

F 386って…。基本は『ぶよぶよ』でしょ。なのになんかすごい処理とかあるわけ?

T 前回に比べたらすごいよ。(ニヤリ)

K まあ、いきなり286以下のユーザーを切ることはないし、ディスクステーションはまだ当面VM以降でいくとは思っけど。

F VM以降対応なのに、FDが3.5インチなのはなぜだ?

一同 (爆笑)

K いやあそこは、ちゃんとちゃんとのコンパイルでいきましょう。

結局なにを選んだらいいのだろうか?

最近、新製品がぞろぞろ発売され、しかも仕様がちょくちょく変わっている。こんな中でいったい何を選べばいいのか? と思うかもしれないけど、あんまりあわてることはない。

今、VX以降のマシンを持っているのならば、買い替えはしばらく様子を見てからでいい。もちろん、Windowsをどうしてもやりたいという場合は別になるが、今の所ゲー



だったら日電に聞け! ②

Q7 日本電気はWindows中心主義なんですか?

A 98MATE、98MULTiではWindows環境のサポート、98FELLOWではDOS環境のサポートを考えており、Windows中心主義というわけではない。

今後も従来からのDOS資産の継承を含め、ユーザーの方に快適な利用環境を提供していく方針である。

Q8 新製品開発において、DOS版ソフトの動作環境は考慮されていますか?

A PC-9801シリーズ用としては、約1万7000種のDOSアプリケーションが存在しており、新製品開発においても、ユーザーの保有している資産を含め、その継承性を保つことに最も重点を置いていることに変わりはない。

Q9 PC-9821Ax、PC-9821Bx、PC-9821Xxと、標準装備の機能がコロコロ変わってるんですが、消費者はなにを指標に選んだらいいのでしょうか? 今後のスタンダードはどれなのでしょう?

A 単一シリーズとして累計で800万台を超えるPC-9801シリーズとしては、ユーザーニーズの多様化も進んでおり、さまざまなインナップを用意してきたため、位置づけがわかりにくくなってきていることはあるかもしれないが、先進技術をいち早く取り入れながらユーザーニーズに迅速に対応してきた結果とご理解いただきたい。

当社としては、各商品の位置づけやユーザーに最適な機種が選択できるよう展示会やマス広告等を通じて情報発信を行っていく。

Q10 Windowsだけの機能が強調されると、98としての付加価値がなくなってしまう見えますが、どこに98のセールスポイントがあるのですか?

A ひとつは、「過去の資産の継承」である。現在、Windowsの普及が進んでいるがDOSユーザーは依然として多く、DOSユーザーの方に対しても快適な利用環境を継承した商品提供を行っていく。もうひとつは「新しい技術の取り込み」である。今後、業界の標準となる技術は他のメーカーに先駆けて積極的に98のアーキテクチャに取り込んでいくということである。以上の2点を推進することで、今後の98の付加価値を高めていくつもりである。

Q11 5インチFDD内蔵モデルはもう出さないのでしょうか?

A 時代の流れのなかで、5インチFDDの比率が大幅に低下してきており、標準装備モデルを提供していくことにも限界が出てきており、縮小方向となるのはやむを得ないと考えている(すぐにやめるわけではない)。ただし、ファイルスロットやファイルベイ用の内蔵ドライブや外付けドライブについては、今後とも継続していく。

解説

今後、FELLOWシリーズが発売されるかどうか、DOSの行方を占う指標となるだろう。過去のソフトの継承が98シリーズの特徴のひとつという位置づけは、DS開発者と同意見なので、16色モードの当面の安泰は確か。ただし、新製品の仕様は今後も変わる可能性が高いようなので、新製品が発表されたときのカタログチェックは念入りに。表現がわかりにくい表記などもあるので、見落としは避けたい。

Q11については、NECとしてもそういうことなので、DS自体が3.5インチなのも勘弁してほしい。CD-ROMもそろそろ買っておくれれば当面心配なし…。

ムソフトの主流がWindowsに変わるような気配はまったくない。

新規で9821を買おうという人は、256色モードのソフトをあてにしているとはいえない。Windowsをやらないならば、9821である必要はまったくない。とりえず9801でいいし、い

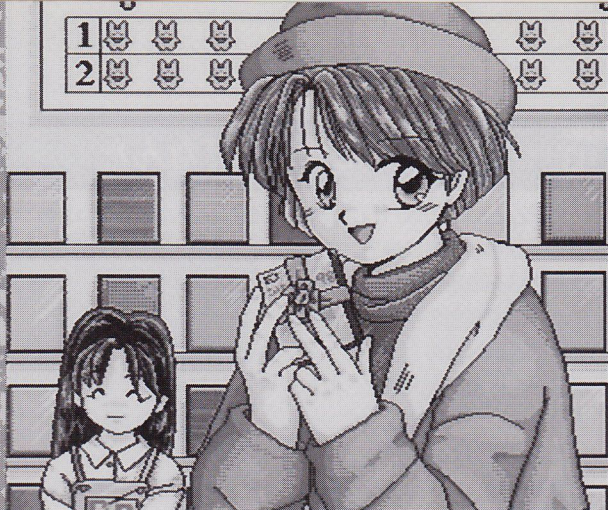
ずれアクセラレータボードを増設しても結果的には同じだ。

とにかく、買う前に市場に出ている機種の性能をよく調べる。なにがよいということは、今のパソコン界にはないので、自分で判断できるだけの価値観を養う以外にない。

DSグラフィティ

vol.
1

前回すべてのDS98についてさわりをお伝えしましたが、
今回は毎回2作品ずつ、詳しく紹介していきます。



マニュアルがリフィル型だったのね「#0」

創刊準備号ということで発売された「#0」。マニュアルも実験的にリフィル型となっていた。ただ、評判が悪かったらしく（バラバラになるもんね）、創刊号では普通の小冊子に変更された。



④当時リフィルって持っていないと恰好悪いってほど流行っていたんだよね。でも書きにくいんだよね、リフィル

う「ポピュラス」シリーズの追加シナリオ集から、江戸時代編が収録されていた。

このバージョンは、初心者でもすぐ楽しめるようにコンピュータが手助けしてくれる。プレイヤーは地震と洪水とハルマゲドンができた。また、海面からの救助も可能。



④1990年10月発売。DISC 3枚組、2,900円

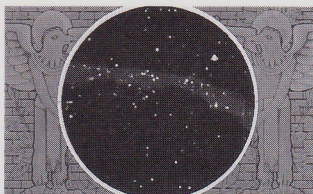
銀河英雄伝説

ボーステックのSF宇宙シミュレーションゲームが、新たなシステムによりパワーアップして第2弾を送り出す、というCMのためのデモが収録されていた。

B.G.V.(ASTRO-SCOPE)

完全に見るだけのソフト。11月の夜空を彩る8種の星雲や星団をリアルなグラフィックで紹介している。また、リアルな宇宙人の想像図（笑）も出てくる。

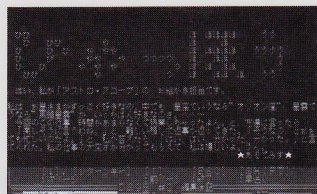
まず星図が表示されて、UFOが馬頭星雲やプレアデス星団といった代表的な銀河を訪れていき、その後詳しい説明に入る。



④美しい星と楽しいイラストが出てくる

編集後記

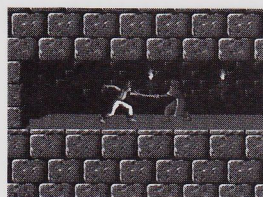
読者（ユーザー）がもっとも楽しみにしている（？）という編集後記。マルチメディアの先取りって感じて（そんなに大袈裟なものか？）、文字が点滅したり、出てきたのが消えていったり、かなりエンターテインメントに溢れる作りとなっている。かなりの読みごたえがある。



④残念ながら白黒。かなりカラフルなの

プリンス・オブ・ペルシャ

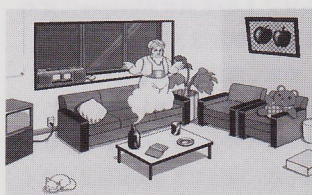
リアルなキャラの動きで人気を博したこのゲームの1面が遊べた。ヘタすりゃ（ヘタなら）数時間は遊べる。しかも、続きがやりたくなるから宣伝効果も大。



④1面最後にサーベルで闘う。この後宣伝になる

プロミストランド

神となって天地創造できるとい



④クリックに様々な反応を示してくれる

あの頃の思い出

右も左も分らない状態での開発。もうグラフィックにプログラ

ムに編集しててご舞。参入の皆さんと社員全員でなんとか完成しました。皆さん、ありがとうございました。（WIZ）

創刊号はもう4枚組だなんてすご〜い「#1」

正式に創刊号となった。マニュアルにはどのディスクに何が入っているか明記され、わかりやすくなった。取り敢えず隔月発行ということだったが、すぐに月刊ペースになっていく。

レジオナルパワー

宇宙が舞台のシミュレーション。セーブはできない、30ターンまでしか遊べないという制限付きでミニシナリオが1本入っていた。

闘神都市

ちょっとエッチなグラフィックが見られるデモバージョン。ゲーム内容は各国の戦士が集まる闘神都市が舞台のアドベンチャー。

F15ストライクスイーグルⅡ

およそ2分間の飛行ができるバージョンのフライトシミュレーション。残念ながらジョイスティックには対応していない。

DE・JA

コマンド選択形式のアドベンチャー。若くてちょっと軽い考古学者が主人公。彼のエッチな物語の最初の部分が楽しめる。



美人の色っぽいくるゲーム

ビートバイス

宇宙が舞台のRPG要素のあるシューティング。ロードもセーブもできる親切さ。全40面のうち、2面が遊べる。また、製品版では8人の登場人物のうちから1人を選べるが、DS版では袖姫しか選べない。



1990年12月発売。DISC4枚組、3980円

破滅の妖刀

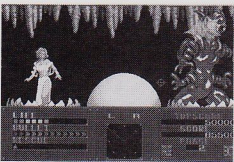
知美、哲也、隆司の3人が主人公のアドベンチャー。3人のキャラのそれぞれに何かをさせないと先に進まない。博物館が舞台のホラー映画っぽい設定。



この3人グループが悪霊と戦っていく

ALIEN'S EGG

画面の卵の殻を破って出てくるモンスターを倒し、同じように出てくる仲間を助けるアクションシューティング。反射神経が大事。



美女は救出し、モンスターはやつつけていく

B.G.V.(SNOW DANCE)

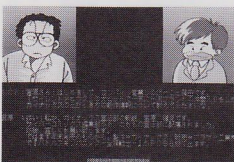
発売当時のクリスマスに合わせてサンタクロースが登場する鑑賞ソフト。様々な形の雪の結晶がダンスをする。



サンタが降りてくるシーンから始まりその後雪がふり続く

ソフトハウスインタビュー

ハミングバードと、ガイナックスの宣伝担当の方に、コンパイルの営業士のぴーこと篠田さんがインタビューし、それを似顔絵入りで収録したものだ。



似顔絵の口がセリフに合わせてペラペラと動く

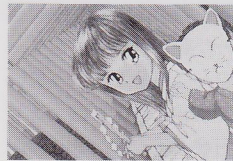


新作情報

90年12月から91年3月までの新作情報を収録。P54の扉のイラストはこのコーナーで使われていた。

編集後記

恒例のコーナー。読者の投稿CGも収録されている。



これが記念すべきDS98第一号採用の投稿CG

あの頃の思い出

僕がコンパイルに入社したときは「#1」の追い込みだった。僕の変遷長修行の最初の仕事だ。先輩であり仲間であり部下であった彼らとの時間に今は乾杯したい気分だな。(DS盤監 不凡)

私とDS

☆僕はMSXturbo Rユーザーです。98ユーザーではありません。まず先月の「皆さんのMSXもホコリをかぶっている」という部分。これはひどい。うちでは現役です。訂正して下さい。さて、僕のコンパイルとの出会いはDSでした。そのうち98でもDS98が出ました

が、なんでオリジナルゲームが違えるのかな? とちょっと考えただけで、気にもとめませんでした。ところが、DS98が一度終わって今のDSが始まっておやつと思いましたが、なんでDSのあとに98を付けないの! ということで、MSX対応でないのにDSと名の付いているのが嫌です。次号からでもDS98にして下さい。最

後にMSXは永遠に不滅です。またMSXでソフトを出し続けていって下さい。(東京都/古谷和俊) ★ごめんなさい。ホコリをかぶっているのはMSX1.turbo Rは現役ですよ。僕の知ってる松下の担当者は3DOの担当になっちゃったけど。うーん、悲しい。ところでDS98、略してDSって思ってた。 (MSXを2台持ってる担当W)

お願い

このコーナーは延々と過去のDSについてやっていきます。今回の古谷さんのような熱い想いを綴ってお便りをお寄せ下さい。

あて先は「〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株コンパイル 私とDS」の係まで。採用者には何かプレゼントする予定です。

1983年編

GAME HISTORY

in COMPILE

Vol.1

ロッキード事件の田中角栄被告が懲役4年の判決を受けたこの年に、NHKの朝の連続ドラマ「おしん」は最高視聴率・62.9%を11月12日に記録した。



福岡県の竜堂未完さんありがとう!! 1983年をカンペキに紹介

前号から始まったこのページ。今回はコンパイルが関わったすべてのゲームのリストを年表として掲載するとともに、今ではコンパイルに残っていないという貴重なゲームのROMを持っていたら貸して、あるいは譲ってとお知らせ

した。そして、今回はVol.1ということで1983年に発売されたゲームを紹介しようと思ったところが、4つのうち2つもゲームがない、どないしょ、といていたら来ましたがな。九州大学1年、竜堂未完くんから、なんと2つも

も送っていただきました。他にもたくさんの方から送っていただきましたが（次ページ参照）、83年ものは彼しかいなかったから本当に貴重な資料ということです。

彼はこのソフトを西広島の中古屋で見つけたそうで、どうも新品

だったということです。価格はそんなに高いわけじゃないけど、学生の彼にとっては痛かったとか。※前号のこのコーナーのタイトルで使わせていただきましたCGは大阪府豊中市・P.N.ほんきょう氏の投稿作品でした。ありがとう!

サファリハンティング

ハンターが動物狩りをするゲーム。ハンターは麻醉銃を持っていて、それで攻撃することによって動物を眠らせ、眠っているうちに動物をトレーラーまで運ぶ。登場する動物はヘビ、ゴリラ、ライオン、ゾウの4種。それぞれ2発～5発の弾を当てないと眠らない。もちろん寝てない動物に触るとアウト。ぐずぐずしているとトレーラーの燃料も減ってしまいアウト。



⑤新品の綺麗なパッケージなので思わず掲載してしまいました。黒枠が渋いよね

N-SUB

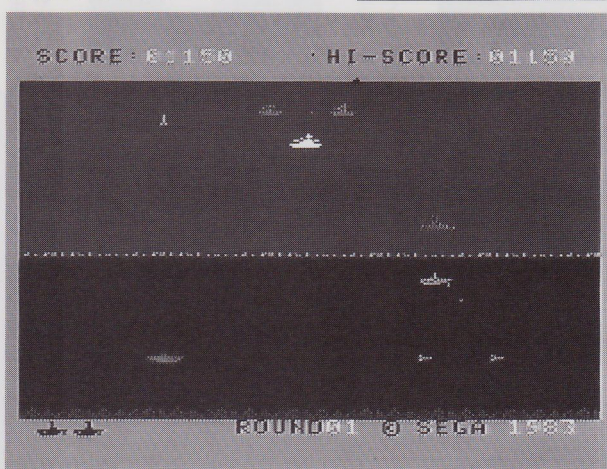
海中の潜水艦が主人公。左右の海中から責めてくる敵の潜水艦と海上から責めてくる駆逐艦、戦艦などの攻撃を避けつつ、敵に魚雷やミサイルを当てて倒していく。自機は上にミサイル、左右に魚雷を撃つことができるが、魚雷攻撃をしようとして敵潜水艦と左右の軸をあわせると敵の弾に当たりやすい。ある程度の敵を倒すと、戦闘機なども攻めてくる。



⑥これは表側だが、裏側にはゲームの画面写真とだいたいの説明がありなかなか親切



⑦トレーラーは画面の四隅の道をグルグルと回る。そこまで眠らせた猛獣を運ぶ。もちろん麻醉は時間制限があつて怖い

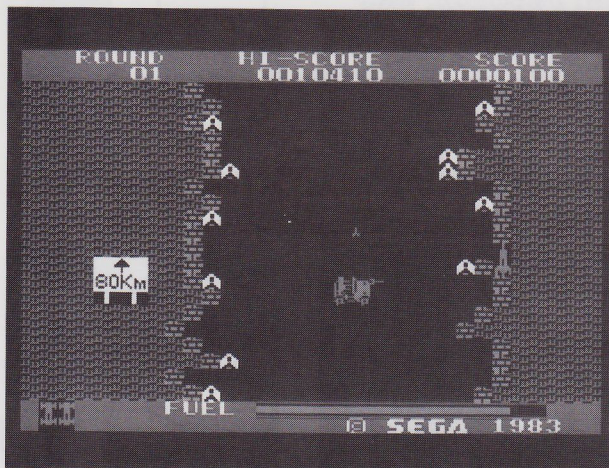


⑧海中の敵は真横からしか撃つてこないし、最初は一機しか出てこない。だから上空のウジャウジャいる敵だけに集中!

ボーダーライン

数年後の「ザナック」「アレスタ」を予感させる縦スクロールシューティングゲーム。このゲームはコンパイルの社内にあったが、残念ながらパッケージは残ってなかった。スタートと同時に始まる

雨アラレのような攻撃は只者ではない。左右の壁も迫ってきて、接触してはいけないし、強制スクロールなので、地形との戦いも強いられる。ある程度進むとスクロールが止まり、ボスキャラと対決。

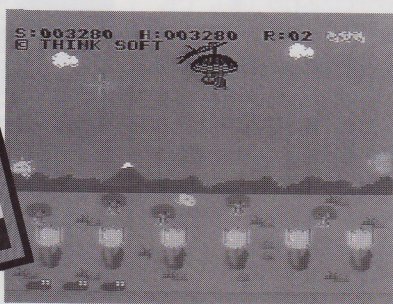


この年の他のゲームはすべて画面が固定されていて動かないが、このゲームは縦スクロールするという画期的なものである。

BEE & FLOWER

83年発売の中で唯一MSX用。MSXと言っても、現在のMSX 2や、turboRなどでは遊べない。古いMSX 1でしか動かないという珍しいソフト。蜂とお花が登場するメルヘンチックで教育的

な要素もあるアクションゲーム。主役のみつ蜂を操り、花の蜜を集める。するとスズメ蜂、赤とんぼ、てんとう虫の妨害に受けるので、蜜や角砂糖（なぜ？）で攻撃してやっつけることでできる。



メルヘンチックな雰囲気とは裏腹に虫同士で戦うというゲーム

あの頃ってさあ～

この当時のゲーム…といっても誰も覚えちゃいないでしょうね。ボーダーラインの最終面がメチャ難しかったんですけど。アレスタなんかメジャーな難易度が（笑）。当時はどれもスローモーション。もう、川の流れ…みたい

な。でも全部遅いから逆に緊張感は一発。「早く歩けよオラ」って感じ。キャラもゴリラやら蜂やら、ほのぼのしてましたね。ボーダーラインの電気みたいな記号みたいな敵だけよく判ないですけど。プラズマか？（笑）
（文・コンパイル／ガッツ中松）

ありがとう!!続々届く旧作ソフト原稿

下の表を見てくれたらわかるように、この企画に賛同して下さって、ソフトを送っていただいた方々はこんなにいるのです（9月1日現在）。本当にみなさんありがとうございました。

しかし、やっぱりファミコンの普及率っていうのはすごいものです。ええ。「ロマンシア」と「太陽の神殿」ばかりこんなに来てしまうとは。恐れ入りました。

今回かなりダブっていますが、ここまでの方には謝礼は必ずいたしますので、待っていてください。

で、このコーナーは次回は当然1984年についてやります。その当時の思い出についての投書も受け付けますので、是非投書してみてください。そうそう、84年と言えばまだMSX用ソフト「E. I.」がまだこちらにはありません。どうか心当たりないでしょうか？

ソフトを借り受けた人々

東京都・小澤寿孝さん	………コラムス(MSX 2)
福岡県・田中広一さん	………ロマンシア(FC)
	太陽の神殿(FC)
群馬県・松本徹さん	………チャンピオンシップロードランナー(SG)
	太陽の神殿(FC)
神奈川県・西山宙志さん	………魔界島(MSX 2)
大阪府・中山一道さん	………ガルケーブ(SG)
熊本県・野上勇さん	………コラムス(MSX 2)
	ロマンシア(FC)
	ゴルビーのバイブライン大作戦(FC)
愛知県・伊予田健蔵さん	………ゴルビーのバイブライン大作戦(FC)
	A.E.(MSX)
	ロマンシア(FC)
大阪府・野村勉さん	………ロマンシア(FC)
広島県・藤井和志さん	………ロマンシア(FC)
	太陽の神殿(FC)
和歌山県・仲正寛さん	………ロマンシア(FC)
愛知県・鈴木勝治さん	………ロマンシア(FC)
	コラムス(MSX 2)

ひき続き探しています

以下のソフトを貸してくれる方を募集します。まだないのは、★MSX版→E. I. / チョップリフター / チャンピオンシップロードランナー / 窓拭き会社のシング君 / C-SQ / ファ

イナルジャスティス / ルナボール / ゴジランド / パーティタイム / ★MSX 2版→ガーリーブロック / ゼピウス / ★PC88版→ルナボール / ★X1版→パーティタイム

★セガSG版→C-SQ / チャンピオンビリヤード / ★セガマークIII版→パーティゲームス / ゴーストバスターズ / カジノゲームス / ★USA (NES) 版→ルナボール / ZANAC / ガーディック外伝 / ★PAL仕様 (NES) 版→ガー

ディック外伝

★ファミコン版→テラーメイド (生命保険産出ソフト)

以上23本です。検索にご協力をお願いします。ソフトを持っていたり、入手方法を知ってる方は、お手紙でまずはご一報を。あて先は読者ページを見てね。

YMO→OMY? やっぱりテクノだね

わかる人にはわかる、そんなアルバムが自主制作で発売された。私が買ったのはこの夏のコミケットの会場。他にはパノケットや秋葉原の怪しげなジャンク屋でも売っているのを見かけた。ジャケットを見てわかるように、完全にYMOのパロディ。世界的にヒットしたアルバム「ソリッド・ステイト・サバイバー」のジャケットの構図をマネしてるんだけど、なぜか中央には麻雀卓が。そして裏側を見るとオチがついてる。自身の音楽はYMO中期の名作「BG



ORIENTAL MAGNETIC YELLOW、略してOMYのアルバム

M」と「テクノデリック」が合わさったような雰囲気、セリフとか音色とかがファンにはたまらないほど似せてあったりする。YMOファンは捜して絶対に買うべし。

マスターシステムを 探し歩いて3000分

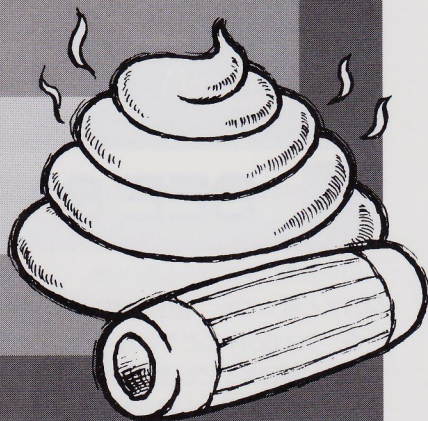
「GAME HISTORY in COMPILER」の担当のカモシダと申します。コンパイルの歴史を振り返るには昔のハードが必要。MSXは昔買ったヤマハ（音楽用でMDI付き）があるのですが、問題はマスターシステム。メガアダプタでは動作しないし、ほんとと困って秋葉原中を探しましたが、ないですね。「レトロゲームをやりたい君はこれ」とかいてメガドライブを売ってる店があるぐらいですから。すごい時代になったもんだ。ところが

です。よ〜く考えたら昔うちの親父（千葉在住59才）がマスターシステムでウッティポップ（木が主役のブロック崩しで超名作）に夢中だったじゃん。というわけで今回の記事はお父様から取り上げた機械で作ったのです。お父さんありがとう。



うんちく講座

う〜んとチクッと講座します。って、そのまんまやないか。ゲームの周辺、そうでもない辺、ちょっとマニアックにこだわった意見を持つ、DS自慢の変態編集部員達が赤裸々に自らの内実を語るエッセイをご覧ください。



野球と麻雀〜命かけます〜

この夏にはスーファミの新作のパワーリーグが出たけど、私が買ったのはPCエンジンのしかも去年のパワーリーグ93。今回はバッター全員5割を目指した。130試合モードで129試合が終わった時点で全員が4割近いバッターになっていたから、ついチャレンジしてしまっただけ。例によって1点も取らず、1点も取られず引き分け再試合をやり続けて何10試合もやっていく。今回、ダウンスイングでゴロになることを発見したので、ノーアウトカ1アウトで1塁以外にランナーを置いて、ゴロを打ち、内野手にホームに投げさせオールセーフにする（これでヒットと記録される）。この方法でバッタ

一のほとんどが4割5分ぐらいにはすぐなった。しかし、そこから大変。オリックスのイチローのように、高打率になればなるほど、数字はなかなか上がっていかない。とにかく5割を目指しているということは、2打席連続で凡退してはいけない。これは相当に辛い。しかも、15回の裏にサヨナラ負けしてしまったりする。そうになったら130試合が終わってしまうので、すかさずリセット。こういう苦労をして現在松井が.498だけだとあのバッターは全員5割を超えた。ちなみに、首位打者はグラッテンで.523。あ、もちろん93年のデータだから画面に出る名前がパーフィールドだけど、グラッテンのつ

もりでやっているわけ（笑）。でも、この春のコナミの新作だって、パーフィールドだったし、落合や駒田は移籍してないし、しょうがないことかなあ。でも、ナムコの方はちゃんと今年の名前になっていたけど。また野球の話だけになった。次回は麻雀悟空で私がインチキをして神様になったという話をしよう。



あなたの UN-CHIKU ちょうだいな

このページではゲームやらゲームじゃないことやらについて、あなたが持っているウンチク話を募集します。カセットビジョンのゲームを全部クリアしたとか、香港で違法カセット買ったとか、彼女が10人いてスケジュール調整が大変とか、広島から東京へのワープの方法を知ってるとか、色々なこだわり、主張、意見などがある人、どんどんお手紙下さい。あて先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株コンパイル「DS・ウンチク」係まで。

こんにちは。このコーナーを担当することになった、たつき・けいで。皆さんのちょっとした技術的な疑問や質問に答えるためのこのコーナー、今回はメモリのお話です。

ハードディスクでやりたい

「***をハードディスク (以下HDDと略しますね) でプレイしたいんだけど、メモリが足りなくてできないんです…」よくあることです。今回は、そういった方のために、メモリを確保するちょっとしたコツなどをお伝えしますか…

その前に『スクリーンエディタ』(※1)の使い方、覚えておいてください。あと、HDDでプレイする場合ですが、マシンと周辺機器のつながり具合や相性でプレイできなかったり、変な場所へのインストールでHDDのデータをこわしてしまうことがあるので必ず、個人の責任のもとで行なってください。

メモリが足りない原因とは

メモリが足りない原因としては、だいたい次のようなものがあるみたいです。

1. 『CONFIG. SYS』内のバッファ数のとりすぎ
2. 『CONFIG. SYS』にデバイスドライバがいっぱい登録してある
3. 『AUTOEXEC. BAT』の中でメモリをつかうプログラムを実行している

…といった具合に、メモリ容量を決めるのは主に、『CONFIG. SYS』と『AUTOEXEC. BAT』なわけですが。実はこの2つのファイルを消してしまっただけで、メモリが確保できる場合も

あるのですが、それでは乱暴なので (システムを破壊してしまうのでやらないでね)、ここでは起動用のシステムディスクとCONFIG. SYSを作成し、それを立ち上げてからゲームを起動する方法を紹介しよう。

では手順の説明をしますね

まず、起動用のシステムディスクを作成します。ブランクディスクを用意し、システム転送を『する』にしてフォーマットを実行してください (写真1)。あと、メモリ容量の確認用に『CHKDSK. EXE』(※2)をディスクにコピーしておいてね (写真2)。それがすんだら、スクリーンエディタを使って、CONFIG. SYSの作成です。

だいたいリスト1あたりが妥当かな? これをセーブして、このディスクで立ち上げてみてください。システムが立ち上がったら『CHKDSK』でメモリ容量を調べます。

約570Kのメモリが確保できていると思います (写真3)。

さらに『CPUが80386以上でDOS5』の方は、リスト2のようにしてみてください。そして、『HIMEM. SYS』をディスクにコピーして立ちあげると…

これなら約600K、ほとんどのゲームがHDDでプレイできるはず (写真4)。うまくいきました? (ゲームの立ち上げ方はマニュアルや説明を見てね)。

もう少し具体的に説明

① まずはブランクディスク (なにもデータの入っていないディスクのこと、

ショップにあります) を用意してね。これが起動用のシステムになります。あと、MS-DOSのユーザーズマニュアルとエディタのマニュアルも揃えておいて下さいね。

② 用意ができたならコンピュータを起動してコマンドプロンプト(※3)の状態にしてね。

③ 『FORMAT』と打ち込み『リターンキー』を押してください (このことを『FORMAT

』と略します)。ちゃんとフォーマットメニューが表示されたら、5のステップにどうぞ (写真1)。なお、windowsの人は、ファイルマネージャーの『ディスク』メニューの中のディスクのフォーマットでフォーマットを行ってもかまいません。その場合は、6のステップに。

④ もし、『コマンドまたはファイル名が違います』と表示されたら、FORMATが認識できるディレクトリに存在しないかFORMATそのものが入っていないことが考えられます。前者の場合は、FORMATのあるディレクトリ (MSDOS3.3C以降の場合は¥DOS) に『CD』コマンドで移動してもう一度ステップ3を、後者の場合はオリジナルディスクからインストールしてステップ3を実行してね。

⑤ NEC製MS-DOSの人は、装置名を『フロッピーディスク』(固定ディスクを選ばないように注意してね)、システムを『転送する』にして、『装置番号』にあるドライブにブランクディスクを入れて『実行』を選んでください。EPSON製MS-DOSの人は、『フロッピーディスクの初期化』、システムの転送を『する』にして処理を実行してください。

⑥ CONFIG. SYSの編集に入ります。フォーマットコマンドを終了し、スクリーンエディタを立ち上げて下さい。

⑦ 自分のシステムにあったリストを打ち込み (下のリスト1、リスト2のいずれか) セーブしてください。スクリーンエディタの操作方はここでは割愛させていただきます。

⑧ メモリ確認用の『CHKDSK. EXE』をディスクにコピーします。ファイルのコピーは『COPY』命令で行ないます。文法は『COPY 複写元 複写先』ですから、CHKDSK. EXEのある装置番号がA:で、フォーマットした装置番号がC:なら『COPY A:CHKDSK.EXE C: [RET]』になります。 (写真2) くわしいことはマニュアルで確認してください。ごめんね。なお、リスト2の人は、同じ要領で『H

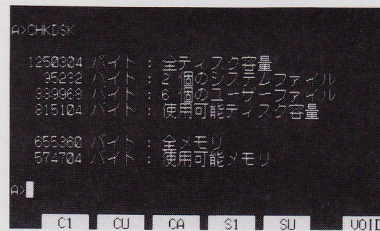


写真3. DOS 3版で『CHKDSK』を実行した場合はこういう画面になる

IMEM. SYS』もコピーしておいてね。

⑨ ブランクディスクと間違えないため、ラベルシールをはって、できあがり。このディスクをドライブに入れて、リセット…立ち上がりませんか?

⑩ システムが立ち上がったなら、『CHKDSK. EXE』でメモリ容量を確認してみてください。『CHKDSK [RET]』…570K以上あると思うんですがどうでしょう?

⑪ 遊びたいゲームをインストールしたディレクトリに移動して (マニュアルの『CD』コマンドを参照してください)、起動用のバッチファイルを実行します。ちなみに、なぞぶよ体験版の場合は『NAZO98.BAT [RET]』です。

わかっていただけましたか?

なんとなく肝心なところがぬけがちな説明かもしれませんが、感想とか提案とかあればきかせてください。あと、このページでは普通・異常問わず、質問を募集します。送り先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスト・第一生命ビルディング ㈱コンパイル DS「たつき・けいの98かけこみ寺」係までお願いします。

それでは、次回があればまた会いましょうね。(94/09/06) たつき・けい

※

リスト1 (MS-DOS3.3D以前)

```
files = 8
buffers = 5
```

リスト2 (MS-DOS5.0以降)

```
files = 8
buffers = 5
device = himem.sys
dos = high
※
```

★補足説明★

*1 テキストを編集するためのツールのことです。DOS 5では、SEDIT.EXEやEDIT.EXEがこれに当たります。市販の物では、MIFES.EXEやVZ.COMなどがあります。

*2 ディスクの状態とメモリ容量を調べるツールです。CHKDSK.EXEのかわりに、MEM.EXEでもかまいません。

*3 『A>』とか『A:¥>』とか『B:¥WINDOWS>』とか『B:¥>』といった状態です。ここからコマンドを入力することができます。

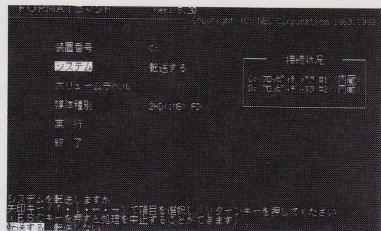


写真1. フォーマットメニュー画面。MS-DOSのバージョンによって多少の違いはある

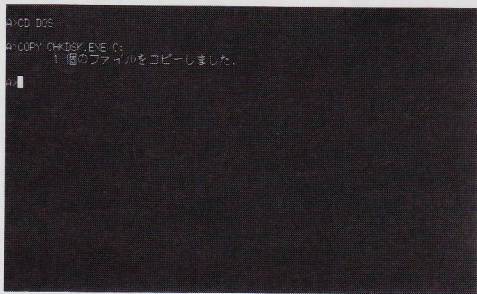


写真2. 「CHKDSK. EXE」をコピーしているところの写真。『CHKDSK』という命令を使うためにする

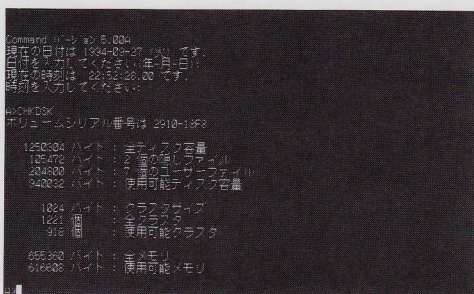


写真4. DOS 5版で『CHKDSK』を実行したところ。

バグの館(ディスク)

…てなわけで、このコーナーはバグ情報、及びその回避方法、修正方法を公開し、愛読者のみなさんの怒りの炎が少しでも鎮まればというものです。

今回のバグの館はDSV01、3の、こともあろうにメインゲームの『魔導物語～道草異聞～』なのでした。

ルイ：でもって何が起こるんだ？
不凡：えー、画面が崩れて、そしてハングアップするんです。

ルイ：あ～？ で、いつ？

不凡：ハイ、戦闘の後に起こりやすいです。アルルのグラフィックが化け始めるとその状態に突入してます、ハイ。

ルイ：なんでじゃ、コラ？

不凡：実はサンプリングドライブに不良がありまして…。

ルイ：どーするんじゃ！

不凡：まず①システムメニューからサンプリングOFFを選択します。②に今号のDISC3のバグの館の画面に従い作成済のプレイディスクを修正します。HDDにインストールした場合でもOKです。

ルイ：まったく何やってんだ。反省しとるんだろうな？

不凡：は、管理をしっかりしてこの度のような単純ミスが起きな

いシステムにします。です。アンケートハガキにも多くのおしかりの声をいただきました。ほんとうにごめんなさい。

ルイ：具体的なバグ情報についてはコンパイルのユーザーサポートから得ていますが、このコーナーへのご意見、ご希望があれば下記の係までお便りくださいね。

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング

株コンパイル

「DSバグの館係」

ルイ：最後に土下ザウルスの炎でおしおきしておこう。

ゴォォォー

不凡：アーウチ、チ、チ。では、また次号で…会いたくない、会いたくないって！

校正ミスの部屋(誌面)

ルイ：つぎなる処刑は創監の我人だな。さあ、潔く吐け。

我人：まず最初に前号のGAME HISTORY in COMP ILE (58-59頁) なんです、『ハッスルチューミー』と『魔王ゴルベリアス』の写真が入れ替わってしまいました。

ルイ：最初にと来たか。まだまだあるな、このうつけもんが。

我人：はい、次は、目次とクリエ

ルイ・パンコと 土下ザウルス

前号以前の誌面およびディスクに対して、読者のみなさんから指摘のあったバグやミスをわたくしルイ・パンコがここでお詫び訂正させていただきますコーナーでございます。ハイ。ウッラー我人、不凡、ちゃんと土下座せい！

イター作品募集(37頁)に表記した賞金総額なんですが、それぞれが合っていないどころか、単純な掛け算足し算を間違えていました。正解は610万円なのです。これは、でも多くなったのだから、許してもらえるかなー、なんて。

ルイ：ぶあっかもーん。そんなことで、編集者と言えるか。猛省しなさい。

我人：ははー。あやまりついでに細かいことなんですが、コンパイル住所の統一がされていませんで、いや、もちろん全部届きましたが、うっとおしいことで大変ご迷惑をおかけしました。あとは、えーと、誤字はほとんどなかったと思うのですが、もしあったらゴメンナサ

い。目葉片手に隅々まで見させていただきますので、許してください。

ルイ：どれ、楽しみの仕置きといくか。な、土下ザウルス？

バォォー

我人：……(気絶してる)

ルイ：こちらも、許せんミスがあれば、さきほどの住所へ遠慮なく投書してください。最後に私からも、読者のみなさまに土下座しておわびいたしますです。

ドォォー

ルイ：ウワー、こら、やめんか…
ブォォー

ルイ・不凡・我人：ヒュー、助けて
……………

編集中記

■コスプレといえばコミケ。夏コミでは、妙にはまったウラムスのお姉さまがいた。やっぱり、女の子はショートカットだね。

冬コミは、アルルはちょっと寒いけど、カーくんの着ぐるみやるには最適だぞ…。ぜひキミのチャレンジを待っている。DS持って

スカウトしてる人がいたら、写真撮らせてあげてね。(美周郎)

■ども。ライティングのTETSUです。てなことで、今回は別の仕事が重なって進捗がだいぶ遅れてしまいました。渡辺&渡部&北野さん、しーましえん。

追伸：いま話題の新機種をどうするか考えてる。サターン、PS、3DO、PC-FX…ETC。どれも魅力はあるんだが、いま一歩決定打に欠ける。どれも5万円前後のハード。安易に買えねえなあ。

■ふと思い出したが鋼一くんに貸

したままのザナックはどうなっているのだろう。その前にゴムがゆるんで動かなくなってたので輪ゴムを巻きつけて修理したディスクシステムは、まだ動くのだろうか。そういえばCDROMマシンの話をするのはタブーなんだろうか。でもロボットのことを覚えている人はほとんどいない。(可愛零)

■世の中本当に何が起こるかかわからない。初めて買った馬券は40倍の大当たり(もっとも500円しか買わなかったが)、3年ぶりに入ったパチンコ屋では大フィーバー(時

間がなかったからCD1枚分で切り上げたが)、井上麻美ちゃんのビデオを買ったら、内容充実で今夜もフィーバーしそう。ああDS書いてよかった。(仮面W)

■今号のゲームもかなりお買い得です。なんとって開発費2500万円もかけてますから。うわさによるとHゲームなどは開発費200万円であの定価。比べても意味のないことですが、大赤字覚悟でイイ物をという心意気だけはほめてやってください。次号は正月号ということで大プレゼント企画！(我)



取材を忘れてゲームに熱中!?

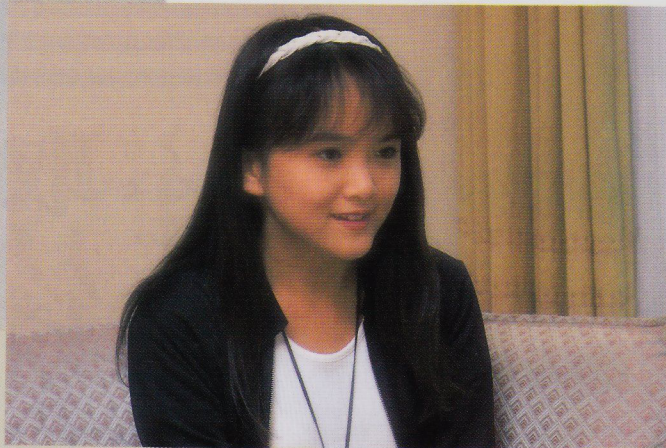
ふよ初心者の17歳

MOOのゲーム大好き
インタビュー
ゲストアイドル
山口リエちゃん

あどけない笑顔がカワイイ山口リエちゃん。ひとつひとつの質問にじっと考えながら丁寧に答えてくれた。

歌手として女優としてはりきる彼女に、今回もMOOこと仁井谷社長が素顔にせまってインタビューする!





リエちゃんのプロフィール

昭和52年8月5日生まれ／O型
東京都出身／現在高校2年在学中
平成4年よりドラマ出演し、歌手としては、平成5年「ピュア」でデビュー。NHKドラマ等を経て現在はCM、テレビ番組のレギュラー等で活躍中。初めてのミニアルバム「Chic」「Charm」は今年7月に発売された。

TVゲームは 超ビギナー

仁井谷社長（以下MOO）「ぷよぷよ」をやったのは今回が初めて？」

山口リエちゃん（以下リエ）いえ前にもちょっとだけやったことあるんですけど、何かなんだかわからないまま、すぐに終わっちゃって。今日やっと遊び方がわかりました。

MOO じゃあ、そんな初心者に3連鎖おみいするのは酷だったかなあ（笑）

リエ そうですよ、ひどい〜!!

MOO 勝負に手抜きはいけません!（笑）今回は僕が全勝しちゃったけど、ちょっとしたコツさえ覚えれば、すぐにリエちゃんも上達するよ。

リエ そうかなあ。でもこの「ぷよ」って、一度始めるとやみつきになっちゃいますね!

MOO そうでしょう。がんばって練習積んでね。他のゲームはやったことある?

リエ 従兄の家で「ストII」をやったことがあります。

MOO えっ!?「ストII」? それはちょっと意外だな。勝つこともあるの?

リエ いとこはもう社会人だし男の人だから、対戦すると負けちゃうけど、小学5年の妹になら勝てますっ!!（笑）

MOO う〜ん、さぞかしほほえましい対戦ぶりだろうなあ（笑）ゲームセンターには行ったことがある?

リエ 「パッパラパラダイス」という番組の「ゲーセンバトル」ってテーマのときに、出演者みんなゲームセンターにいきりだして対戦した経験はあります。そのときはTVゲームじゃなくて、ピンボールとかUFOキャッチャーでしたけど。

MOO 友達同士で遊びに行ったりはしないんだ。

リエ そうですね、あまり……。友達と過ごす時間そのものが、最近ごく減ってしまったし。高校生くらいのグループがゲームセンターでワイワイと遊ぶ姿がよくみかけますし、あの雰囲気は嫌いじゃないんですけど。

恋愛小説と詩 心の風景を描く

MOO 少しリエちゃん自身のことについて聞かせてほしいんだけど、やっぱりどっちかっていうと

飾らずに素直に自分を表現 できるようになりたい 〈リエ〉

アウトドアよりインドアなほうなのかな?

リエ そうですね。外でスポーツするより、室内で本を読んだりしてるほうが好きです。

MOO 今まで読んで一番印象深かった本という?

リエ 吉本ばななさんの「TUGUMI」です。美人だけどものすごく性格の悪い女の子と、ごく普通の女の子である従姉妹との交流の話なんです。わがままだけど自分に素直で、ちゃんと信念をもってるつぐみに共感しちゃうし、そんなつぐみに振り回されながらも

誰よりも一番の理解を示すいこの姿をみると、こういう人間関係っていいなって思っ。

MOO 吉本ばななさんって、女の子にすごく人気があるよね。どういったところに惹かれるの?

リエ う〜ん。自分の中にある、うまく言葉にできない部分を、きちんと代弁してくれるっていうのかな。

MOO なるほどね。自分で小説を書いたりすることはある?

リエ ええ、小説とか詩とか。詩は100篇近くたまったかも。

MOO へえ、じゃいずれば自分



今が成長する時期。じっくりと自分をみつめて 〈MOO〉

の歌に自分で詞をつける?

リエ ええ、ぜひそうしてみたいです。

MOO 目指してる歌手というかアーティストは誰?

リエ 歌でもお芝居でも、今井美樹さんみたいに、「自分」を大切に、飾らずに素直にそれを表現できればと思っています。コンサートのビデオを観てても、MCのときとか、自分の言葉で話してるのが素敵だなと思って。

MOO 曲もビートが効いた元気なものよりは、メロディアスなほうが好き?

リエ そうですね、やさしい感じの曲のほうが好きです。

MOO 小説はどんなのを書いているの?

リエ 恋愛小説です。読むのも恋愛ものが多いし。

MOO 恋愛といえば、リエちゃんはこういう男性が好みなのかな?

リエ 武田真治さんです!!

MOO え…えっ? …実名じゃなくてもよかったんだけど(笑) 彼ってちょっと変わったキャラクターだね?

リエ すごく個性的な方で、こなす役柄も幅広いし、俳優としても



インタビュー-MOOに井谷

仁井谷正光 (にいたに・まさみつ)
昭和25年2月10日生まれ/B型
1982年コンパイル設立。「ハッスル
チューミー」等を自ら手掛ける。

尊敬というか、憧れる部分って多いです。以前ドラマで共演したことがあるんですけど、実はそのときは別人のファンで…。

MOO ドラマが終わってから気になりだしたの?

リエ ええ、後から「もっと話しておけばよかった!」なんて思ってる。なんか私、いつもそうなんです。

MOO うーん、それは損な性格だ。

今一番欲しいのは「放課後」

MOO 今、自由な時間が手に入ったら何がしたい?

リエ やっぱり友達と過ごしたいです。買物したり、お茶飲んでおしゃべりしたり。普段は学校があ

るので、仕事は午後から早退して、ってケースが多いから、放課後がなくなっちゃうんです。

MOO まだ高校生だもんね。アイドルとして忙しくなればなるほど、そういうごく普通の17歳の女の子の生活が遠くなっちゃうのは辛いところだね。

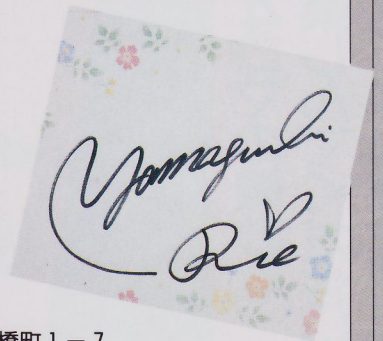
MOO これからの年齢って、自分のこととかいろいろ考えて、だんだん考えがまとまってくる時期だと思う。自分の内にあるものを大切に育てて開花させてください。

リエ はい、ありがとうございます。

サイン入り色紙プレゼント

リエちゃんのサイン入り色紙を5名の方にプレゼントします。「リエちゃんはオレのもの、だからリエちゃんの書いたものもオレのものだあつ!!!!」とか「じ、実は僕、黙ってたけど…(…*)」とかゆー読者(こここまでリキ入ってなくても可)は、ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)を書いて、下の住所まで送ってね!!

メ切は11月末日よん。



あて先

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル

「DS Vol.4 MOOのゲーム大好き」係



新連載

お笑い 4コマ パル

コンパイルDSスタッフの才気あふれる4コママンガの
粋を毎回ふんだんに掲載します。

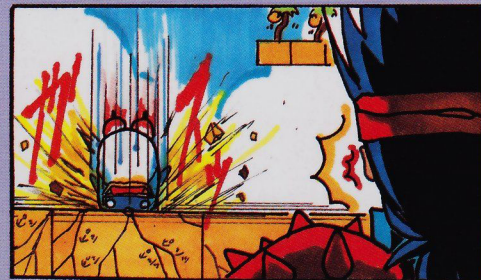
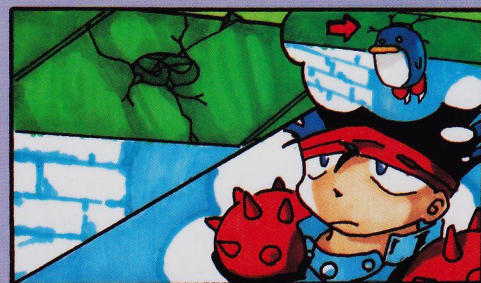
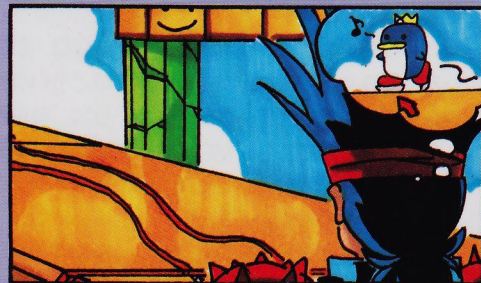
ストーリーと4コマの微妙な
組み合わせを楽しんでください。

「皇帝の鋼鉄」

絵/WINNER

文/所 ひでまる

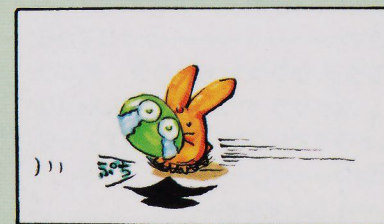
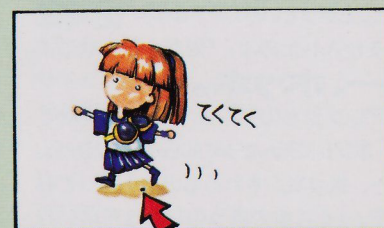
この間、オレの舞台でイヴァンのヤツが調子こいてたんだ。けっこうあちこち傷んでるから、きっとあのペンギン野郎の仕業だろうと思って問いただしたんだ。そしたら、知らぬ存ぜぬで首を横に振るばかり。犯人はヤツしかいない。ま、とにかくもう一度 **現場検証** してみるか、ということで来てみたんだ。▷4コマへ———▷4コマからで——っ! この穴もアイツが…こらっ、おまえは<鋼鉄ペンギン>か!?



こ こ

絵／ななしごんべえ
文／白根江造

柔よく剛を制す、って言うじゃないか。何の因果か知らないけど、ボクは小さく生まれちゃったわけで。ぶよ仲間はさんざボクを笑い者にするけれど今に見てる、ボクだって本気になればけっこう強いんだ。あいつらアルルって女の子にどうしても勝てないって言うってたから、このボクが倒してやろうというわけさ。そしたら、あいつらはボクの家来。いままでの借りをたっぷり返してやるんだ。オ、あいつだな。なんだかとても弱そうじゃないか。へへ、ボクのフットワークを見せてやろうじゃないの。ジャブ、ジャブ、フック、さあ来い！ ▶4コマへ続く



絵／沢渡寿三郎
文／曾我行人

オレの名は沢渡寿三郎。某ゲームメーカーで開発を担当する熱血の美男子（…自称）。

ある日、ふとゲームアイデアが浮かんだ。それは、まさにユーザーとコンピュータをインタラクティブにした、まさに今騒がれているマルチメディアの名にふさわしい企画だった。「これじゃー、これなんだ求めていたのは」とさっそく開発に取り組んだ。画面にはひとりのマッチョマン。アイコンの指が画面を走る。ここを押せば、ほれ **ヒクヒク**、ここをくすぐれば、デレーツとね。指先だけじゃつまんねえから道具も使えるようにするかー……てな具合にノリにノって開発はよどみなく順調に進み、アツと言う間にできあがり。

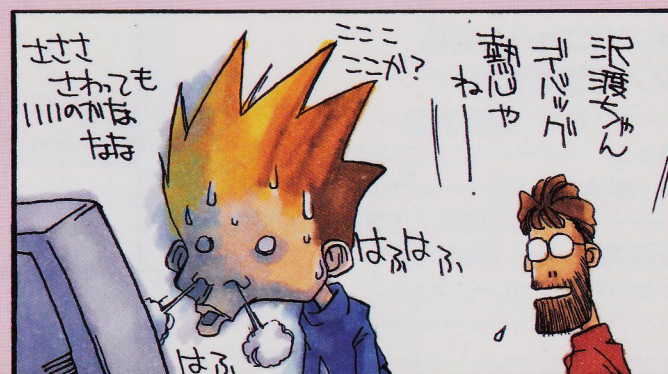
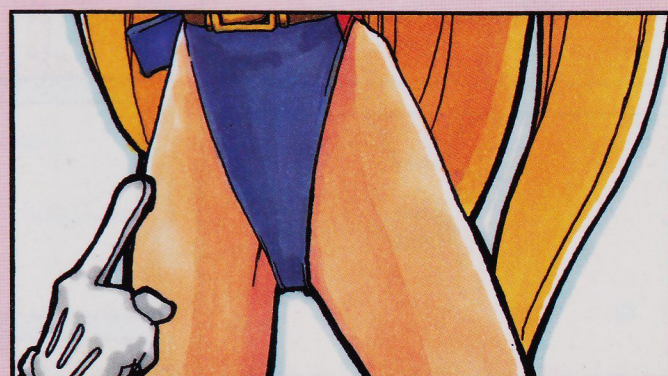
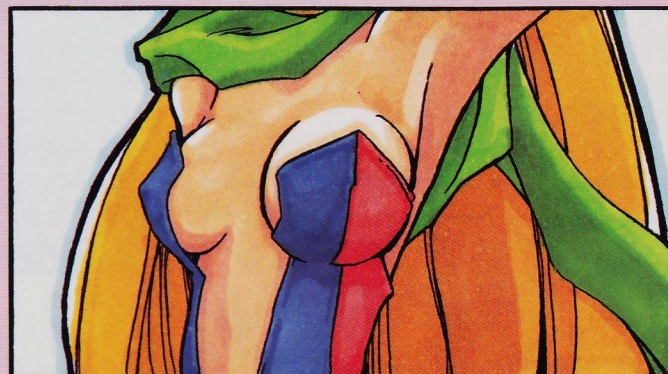
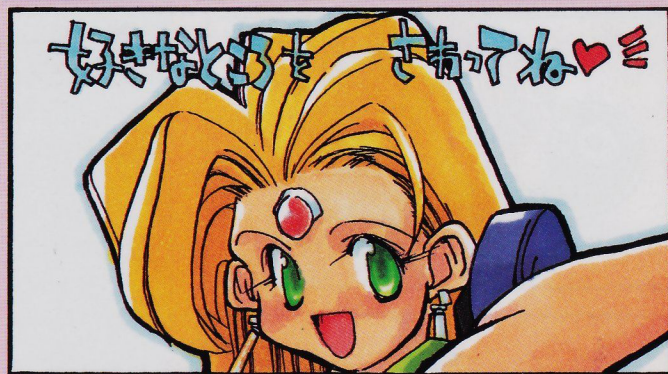
ウ、あまり早く終わると他の仕事を押しつけられるかもしれない。そこで、できあがった作品をさらにブラッシュアップすることにしたんだ。

腕の筋肉がちょっと盛り上がり過ぎかなあ？ 胸をもう少し厚めにしようかなあ？ このパンツ、もう少し角度を上げて、と。いつの間にか、絵がまったく変わっていた。マッチョマンの絵がこんなに変わるとは…。(参考資料として77頁の次号大予言の『筋肉であそぼう』の写真をみてください)

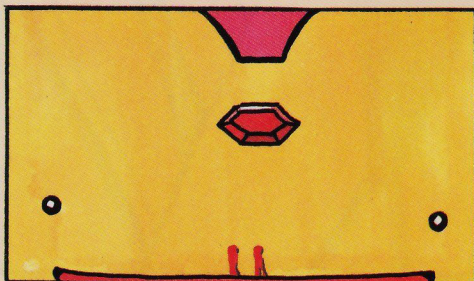
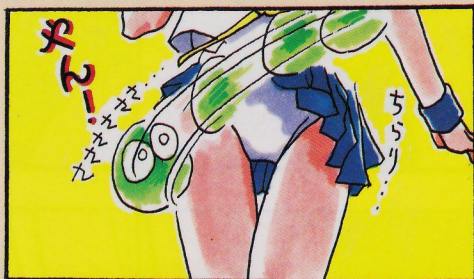
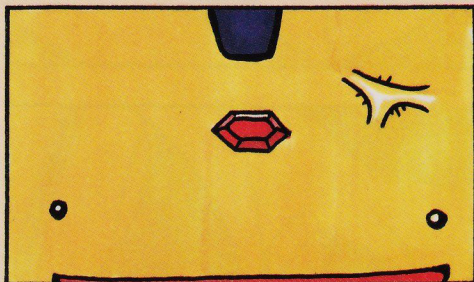
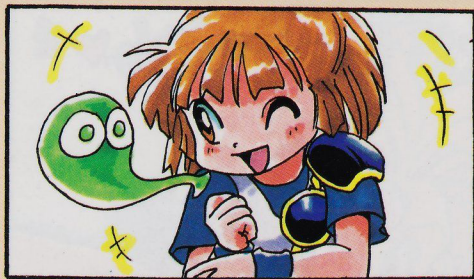
▶4コマへ——▶4コマから

そしてオレは **デバグ**の鬼になっていた。

「筋肉であそぼう」改



「アルル殿!!」



▲鼻はこころしい...

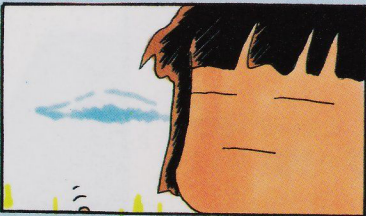
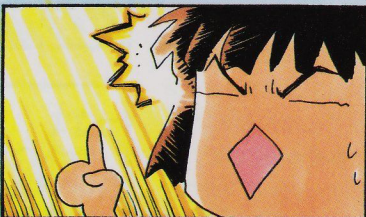
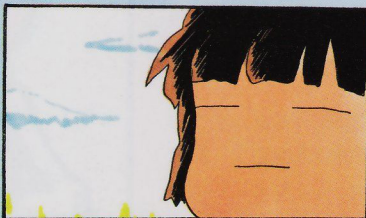
絵／セニョール河北
文／門田名悦男

……妬ける…… **妬ける** ……………やっぱり妬ける。……………どうしても妬ける。
……あいつキライ……………ぶよぶよしててキライ……………あいつツブス。 **プチッとつぶす。** ……血管切れそう。許せない。プチッとつぶして、カレーに入れる。▷4コマへ——
▷4 コマから ……………許す……………

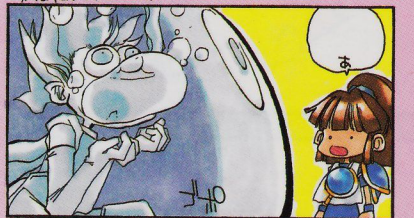
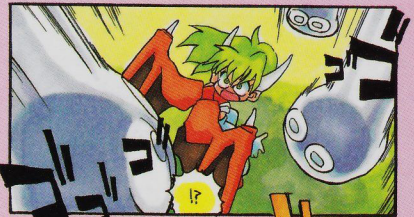
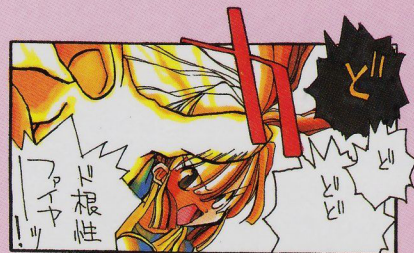
ふぼん

絵／セニョール河北
文／ミスターY

男A「**アルル**ってさあ、けっこう影響されるタイプじゃないか？」
男Z「そうかなあ、そうは思わないけど」男A「この間、コンパイルの**D S** 課に行ったらいいんだけど、それからちょっと仕種が変なんだよ」
男Z「どんな風に変なのさ」
男A「ほら、アレ見てみー」
▷4コマへ——▷4コマから
男Z「あっちゃー、重症だねアレは」
男A「何で、なにか知ってるのキミ？」
男Z「あれは、実に、某 **北〇氏** にソックリなんだな、ハハハ」
男A「内輪受けしてどうすんだ？ 收拾つかなくなってるぞ、え？ おい、キミ。キミってば。 **オーイ、逃げるなー**」



ドラコど根性



//はたんきゅ〜//

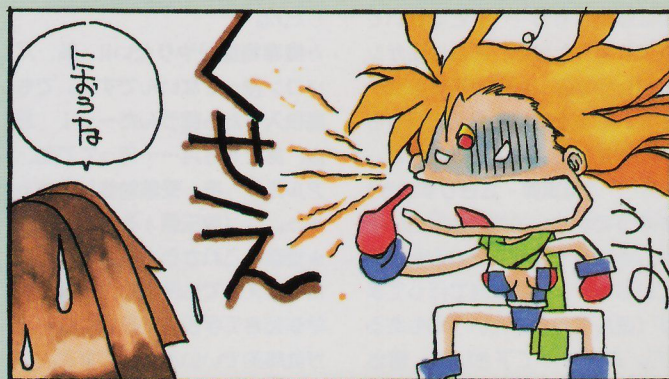
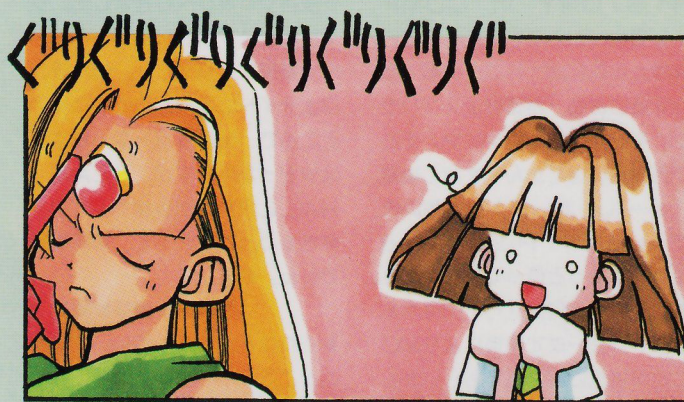
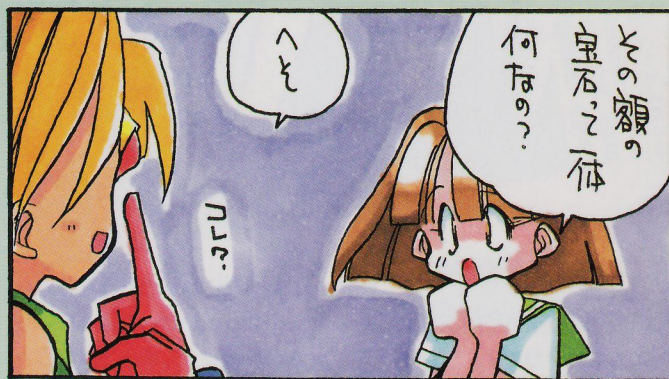
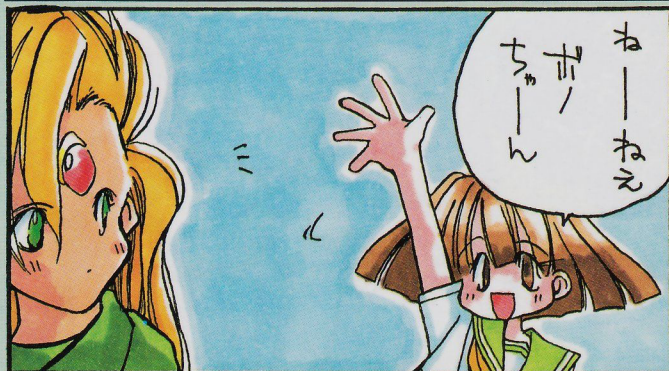
絵／沢渡寿三郎
文／久流史衣

「さあ、勝負しなさい。『このアタシを倒せるとも思っているの?アルル』『**必殺技**を仕入れたのよ』『何が必殺技なのよ。』『**ホー、ホッホ。** どうせファイヤーのアレンジものでしょう?』『甘くみると、ホントに死んだって知らないんだから』『ホー、ホッホ。やれるものなら殺してみたら?』『そこまで言うのなら仕方ないわね。遠慮はしないわよ』『来なさい』
▷4コマへ——▷4コマから
『だうらう かうらう らうらう、死なうらう、なうらう いりりり って、いりりり ったうらうでレレレ しよロロロ』…クポ、ゴポ……クポン…
「…………しぶとすぎる…………」





レディ・ボノ大図鑑



絵／沢渡寿三郎
文／垂阿根六

「(こ、こ、こんなに匂っていたとは…。しかし、これが確かにへそだとすれば出べそ…んな、なーにを考えてるの私は。そう、落ちついて、このままではこの女に言いふらされてしまうわ。えーと…

そうよ、これには秘密が…) 匂うでしょ、これ。実はね、内緒よこの話、この宝石は<HESO>っていう奇石でね、マヤ帝国から伝わる力の源となる秘宝なの。洗ったりするとその効力が失われてしまいうらしいのよ」
「へー、じゃ顔洗わないんだ」
「……………」

「あそこのタバコ自販機、オレが開発したんだ。『ぶよぶよ』ゲームができるんだぜ。いいだろ?」

「くだらねー。自販機のゲームなんて誰も興味ないよ」

「お、言ってくれたね。じゃ賭けようか」

「いいよ」 >4コマへ <4コマから

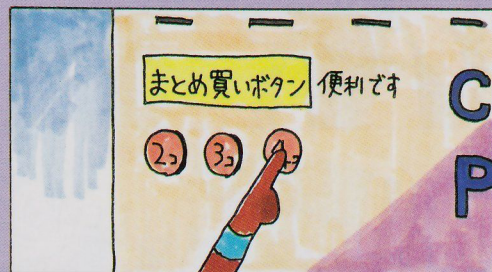
「ほら、喜んでるぜ。見た? オレの勝ちだな」

「ちょっと待った。今の客、あれって **サクラ** じゃん」

牛



桜



作／いなぞう
絵／もぐたん
文／Ji!



読者の
乱稿パーティー
のコーナー



佐賀県・かがみ
みせの作品。佐賀県
は水不足でとつても
困っているんだって

☆Vol. 3 の感想です。「GAME HISTORY in COMP I LE」。コンパイルをよく知らなかった私にはオドロキの嵐！ 思わず家にある「精霊戦士スプリガン」をながめる。いやはや！ それでARSに出てたんですね！ 納得。「ゲーム」。わーい！ 可愛いのが多いぞー！ Push'n Pop キャラはもっと使って欲しいなあ。ボツザコも。「おまけ」。94東京おもちゃショーにて事情によりMO Oに井谷氏に絵を見てもらいました！ 「(シエゾが) どんどん美形になっちゃう〜」となげいて(？) らしたけど、それは私がシエゾLOVE LOVE♥なせいです。きっと。でも会えて(ちらっとですけどね) よかったなあ。

(東京都・さざりすいか)

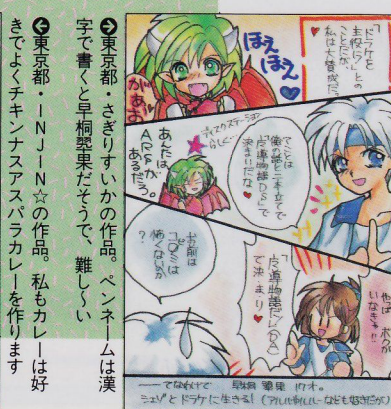
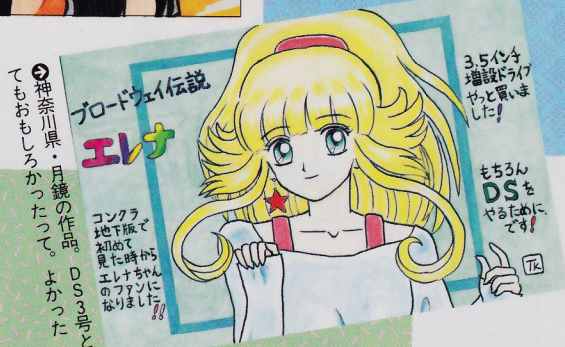
ん。私の目印はいつもかぶってる
UFOキャッチャーで取ったTシ
ャツとしんちゃん帽子ですから。
☆渋谷ジャックへ行きました。シ
ェゾのコスプレをしたプレイヤー
が大変気に入りました。確か彼、
ぶよナイトになったのですね。
ところで、私はサポーターをする
はずだったのですが、BEAM
HALLが見つからなくて散々
歩きまわってしまって、結局無理
でした。残念。

(東京都・遠藤泰蔵)

★それはそれは。しかし、あの暑いところサポーターをして下さった皆さんは本当にごくろうさんでしたね。

☆魔導物語がやりたい!! 私、パソコン持ってないんですー。でも高校入ったら買うんだーっ! ああ、あと6ヵ月……待っててね、アルル♥ あ、受験勉強しなきゃっ。(埼玉県・ふくたろう)

★受験はこれからが追い込みです
からねえ。でも深夜にやるよりも
早朝起きて学校行く前にやった方
が健康的でいいみたいですよ。





④愛知県・越中尚子。カワイイ系の女性3人。本人は誰に似てるのかな？



宮崎県・コンパイル・ル・ル。
初投稿ですって

➡大阪府・活緒未歌。パソコンない、ナイコンさんですか

[illegible]

①宮崎県・M. UTSUGI。前号に続いて採用しました

●埼玉県・ふくたろう。高校受験に負けず送ってくれました

マルチからジョークまで読んでみて

(埼玉県・鯨岡勝)

★一瞬「撲滅キャンペーン実施中」というペンネームかと思ってしまいました。


☆DSは2号から買い始めました。
実はと言うと、「魔導大全」のためかも。んで#3で“道草”が付くらしいので買いましたよう。パソコンと言えいいのかあー！？PC286Vだよ。でもってメガドラ&PCE 移植おめでとう〜！私はこの事でメガドラ買ったんだよ。GGの方も楽しみです。

(愛知県・越中尚子)

★まずソフトありきですよ。最近ニューハートのことがどこでも話題になってますけど、やっぱり

砂浜にカーバンクル出現??

☆なんか広島じゃ宮島に毒蛾がブンブンフワフワ飛び回っていたり、給水制限があったり、とても非日常的な日々であろうと思います。わが地元唐津でも大変な危機が起きています。なんとおいらが週5日深夜のコンビニを切り盛りすることになったり、電撃王9月号で採用されたりそりやもうやんなっちゃう



⬆️ 海岸に突

⬆️海岸に突如出現したカーバンクル!!

やりたいソフトがあって初めてハードを買う気持ちになるわけですから。

☆ジオコン・ジョーク

お城にて

国王「大臣、なんで冒険者が死んだら生き返らせなければなら
ないんだ？」

大臣「はい、冒険者からの信用がなくなるからです」

国王「だが、私はあまり冒険者を信用してないぞ」

大臣「はあ…そうですな、1回死
んでみてはいかがですか？」



洞窟にて

チヨップ「ねえねえ、ドワーフっ
てさ、エルフが嫌いなんでし
よ」

ガノックス「むろんじゃ」

「チョップ「イケイケの魔法使いなんてのはもっと嫌いなの？」

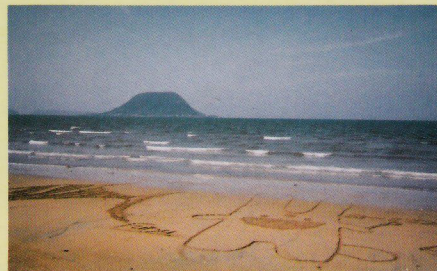
ガノックス「魔法なんぞ信用でき
ん。イケイケなんぞもっての
他じゃ」

チョップ「ふうん…じゃ、ストローメアなんて最悪だね」

ガノックス「なんだと！ ストロ
ーメアをばかにする奴はわし
が許さんぞ」

(東京都・副官サイン)

★（笑うところ）ハハハハ
ハハハハ、ハ、ハ、ハア。



70

似たもの同士と回文を披露したりね

☆おれは小学6年で1人でDS買って、アハア笑いながらやるぞー(実は、だから何だ)。Hロインストールむずかしいぞーなるとかならんかー。Vol.3にイラストが載った埼玉/滝沢洋サンの意見「ドラコケンタウロスを主役に」に賛成です。小学生だからお願いだ。ドラコケンタウロスをもっと目立たせろ!!

(福岡県・P・Nダウト)

★この前のイベントで小学生がウインドゥズ用のソフトを買おうとしていて、売り子の人が「ウインドゥズ用ですが…」と言ったら、「持ってます」とにこやかに小学生が答えていた。そういう時代なんですよええ。

☆にてるか?

「刑事(デカ)」→「馬鹿」

「テロ」→「ペロ(舌)」

※ゲロ・エロでも可

「魔導物語」→「まあ、どうも脳が足りん」

「納豆」→「抜刀」→「卒倒」

「暑中見舞い申し上げます」→

「しよちゅう病(やまい) もう死にかけてます」

「末踏砂漠」→「三藤裁く」

以上、たくさん書けばどれか載るだろうと考える愚かなKOPPEでしたあ!!

(長崎県・こっぺ)

★しまった、全部載せてしまった。

☆回文コーナーへ。

「美しい 住まいにいます 石工Ⅱ (いしくつう)」

※回文で五七五にもなっているというスグレモノ!! あとは意味が通じれば(笑)。

★回文はまだ受け付けます。ちなみに私が「ワイズ悪〇のささ〇き」用に作って放送されたのは「ダンシング スイス軍 死んだ」でした。これも意味は全然ない。

☆なぜパソコン持っていないのに、この雑誌(?)買ったかというのと、井上麻美さんが出ているのと、魔導物語の最新作をいつかやってみようと思っただけである。なんともふとどきな奴である(笑)。あと94東京おもちゃショーに行ってみたかったなあ。とてもとても遠すぎて行けなかった。最後にPCエンジンに魔導物語が出るそーだけどがんばって移植して下さい。

(宮城県・ゆめのせいれい)

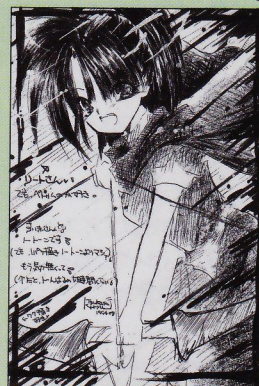
★東京からも幕張って遠いんですよ。東京駅の乗り換えも15分ぐらい歩くし。それとハードよりもソフトを先に買っておくってありだと思ふ。いつ売り切れるかわかんないし。ハードはいつでも(金さえあれば)買えるもの。そういえば、昔PCエンジン用のファイティング・ストリートのCD-ROM買って曲だけ聞いてたなあ。その後にストⅡブームが来るとも知らずに。

炭さのモノクロームコーナー

前回モノクロのいいイラストがあつたんで、ついこのコーナーを作っちゃいましたが、今回もまたまた作っちゃいました。基本的にはこのページはカラーなのでもったいない気もしますが、でもいいものは載せたいですから。さて、次号でもこのコーナーは存在するか。それはあなたの投稿にかかっています。



福岡県・久美。彼女も初投稿で採用されたラッキーな方



神奈川県・輝竜司。この絵は3時間で描いたとのこと



埼玉県・あやせめぐみ。道草異聞面白かったって



埼玉県・松浦幸子。住所の番地の「0」っていうのはどういうところなんですか?

投稿大募集

さてさてリニューアル第2弾でタイトル変更号の内容はどうでしたか。はつきりいってこのコーナーは皆さんのお手紙、ハガキが頼りであります。現状ではまだまだ投書数は少ないですから、採用率はかなり高いとみていいでしょう。俺の方が、私の方が面白いこと書けるぜ、うまい絵を描けるぜという方どんどん投書をお願いします。

また、今回から始まった電話でガバチョのコーナーに出演してくれる方も募集します。写真同封の美少女を優先的に…ごめん、ええどなたでもかまいませんのでご応募下さい。応募なければ勝手に電話しますので覚悟してね。(写真同封の件は結構本気だから、よかったらねつ)。

カーバンクルが砂浜に出現みたいなことも是非やって報告を下さ

い。文化祭でそういうことを是非やって欲しいなあ。そうそう、そういうことやるからって連絡下されば取材にも行きますのでね。

このコーナーは盛り上がりつついけばきっとページ数も増えるはずなので、是非アイデアなども送ってみて下さい。

お便りのあて先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株式会社コンパイル DS「リーダーズアングル」の係まで。



千葉県・上田太吾。ピンと伸ばした足の爪先が美しい(私、変?)

コンパイル通信

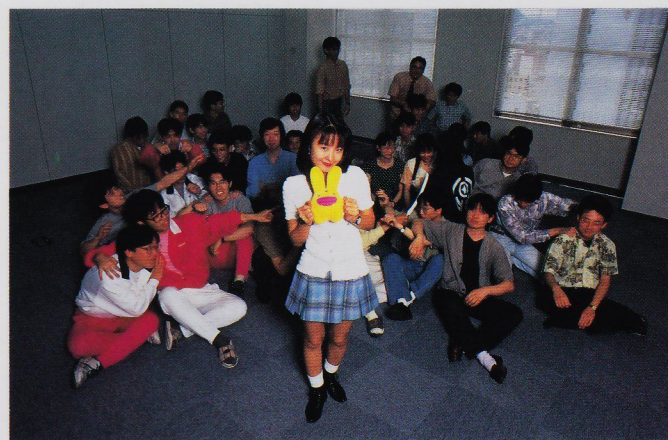
7月～9月の間に起きたイベントの詳細報告と、これから起きようとするイベントを読者にいち早くお知らせします

コンパイル新社屋移転 井上麻美ちゃんが乱入

この秋、アジア大会が開かれる広島市の陸の玄関JRI広島駅から歩いて3分、大きなビルが立ち並び大通り沿いの一角に洒落た新築ビルがある。その名は「アスティ・第一生命ビルディング」。猛暑の始まる7月6日、麻美はあのピンクに輝く「コンパイル」の表札を見つけた。「あったー」額にかすかに汗を滲ませ、はるばる広島へ来た麻美の表情が一変した。

内緒で訪ねてきたので、気づかれないようにビルに入る。まだ建てたばかりの匂いがしている。エレベーターの表札を見ると、なんとこの大きなビルの2フロアを独占しているようだ。

受付のドアを押し開けると、麻美はいたずらっぽく目でそっと室内を見渡す。「げっ」思わず声が漏れた。受付にはなんと、あのアルナジャがいるではないか。



④ひろ～～い研修室（300人は入る）でDS課のスタッフが麻美を襲う……？

とりえす応接室へ案内されてアルルがお茶を出してくれた（ここまでやるか普通。やはりコンパイルはただ者ではない）。

さっそく社内見学をさせてもらう麻美。仕事のある男性社員はいきなり麻美に肩越しにのぞかれドギマギ。握手をせがむ人も…。

上のフロアにはイベントを企画したりする企画本部や宣伝広報室や総務部、経理部など会社の中核部署があり、そのほか書庫や会議室（これも広い）、そして社長室がある。麻美はなんとその社長室に突入した。ちょうど取締役会の会議中。それでもつつつかと社長の席の隣へ。（ひょっとして、井上麻

美は影の会長だったり？）

憩いのひとときを楽しむ自販機の置いてあるスペース（社内では毒ガス室と呼ばれている）で、社員たちと歓談したあと、麻美は下のフロアへ。そこは、知と技と汗が集結する開発室だった。機種別に仕切られ、黙々と開発が進められている。外部の人間は入室禁止だが、麻美はにこやかな笑顔をふりまく。DS課の部屋がある。入ってビックリ、なんとカーバンクルのぬいぐるみが海のように出迎えてくれたのだ。「もう幸せ～～」と海に沈む麻美。DSスタッフは指をくわえて見守っていたのだった。フロアのはずれに機材室があり、それを見つけた麻美はさっそく、開発中である『ぶよぶよ通』のモニターとなる。つづいて足を踏み入れた部屋は300人は余裕で入れる広さの研修室。あんまり広いので社員と遊んでしまったのだった。みんな仕事で忙しいのに、と感涙にむせぶ麻美であった。 つづく……………わけないか



①「あった」ピンク色に輝く社名が



②インテリジェントビルって感じ



③受付のドアからそっと様子を伺う



④なんとアルルが受付嬢だった！



⑤応接室で接待するアルルに、まだ驚きが続いている麻美とマネージャー氏



①いわゆる「毒ガス室」で談笑する麻美。とうとう暑さに負けてぬいぐるみを脱いだアルル、あ違った男性社員



②ただ黙々と開発に余念がない人々。さすがの麻美も「シーツ」と気配りをする



③DS課の部屋へ乱入。ここがこの本のゲームを作っている部屋か〜、と気安さいっぱい笑顔を見せる



④DS課の床はもうカークんのぬいぐるみが海のように広がっていたのだ。われらが北野不凡はさすが役者だねー



⑤なんと取締役会の会議中に社長と歓談してしまった。仁井谷社長も麻美ちゃんなら許す？



⑥スライド式の書架が立ち並ぶ書庫。ハイテク図書館があったらこんな感じ？



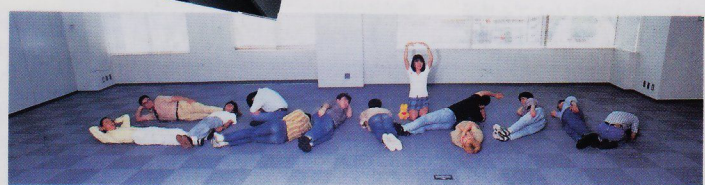
⑦機材室にある筐体で、開発途中の「ぶよぶよ通」を体験。「好きなの、ぶよ」



⑧「わー、どうしよう」さすがに理性を抑えきれなくなったDSスタッフたち。麻美危うし！



⑨近くのホテルのレストランで、わざわざ新社屋を訪ねてくれた麻美一行を接待する仁井谷社長。なんかノリの違う人もいるようで…



⑩おませしました「コンパイル」の人文字で一す。広いと、こんなことまでできる一例

Vol.3

井上麻美ちゃんのサイン色紙当選者発表(敬称略)

愛知県・石原直人(30)会社員／東京都・川和雅義(21)会社員／
岡山県・中藤有作(18)高校生／滋賀県・斉藤義樹(14)中学生

渋谷にてチーマーVS GGラーのバトルが!?

もうすっかり涼しくなってしまったけど、渋谷ジャックの日はそれはそれはクソ暑い7月20日に開催された。渋谷の街中でGGを持った人を見つけては、対戦して点数を稼ぐというイベント。参加者はぶよのTシャツを着ているので、それが目印。また、オリエンタリングの要素もあって、近くのゲーセンなどでスタンプを押してもらうことによっても点数をもらえる。こうやって、前半は対戦とスタンプで点数を稼ぎ、いざ決勝大会が行われるBEAM HALLへと参加者は大移動。

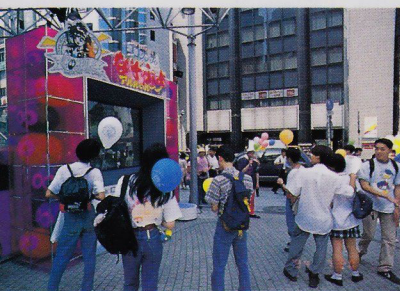
そして獲得した点数の上位32人によって決勝大会が開かれた。もちろん、イベントにつきもののコスプレ大会とか、ぶよ美人大会、それに今回はぶよぶよフラッグコンテストも開催された。そしてすっかりコンパイルの顔(?)となりつつある、井上麻美ちゃんのミニコンサートもあったりして大いに会場は盛り上がった。



①御存じ渋谷の109。ファッションブルな街でGGラー達が戦う



②渋谷の街中でぶよを対戦する参加者たち。一般の人は不思議そうに見ていく



③いつもはビールの宣伝とかしてる場所が今日だけばぶよぶよがはびこる世界に



④渋谷の街のどこでもやっていいかやばり109の周辺に自然と集まってしまう

Vol.3

Push'n Popスコトラ 結果発表

(敬称略)

前号Vol. 3で募集したPush'n Popのスコアトライアルの結果を発表します。プレゼントは色紙を送りますので、楽しみに待っててくださいな。

第1位・542680点
広島県・浅野泰宣

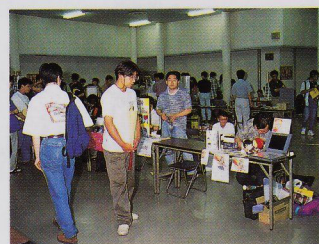
第2位・537160点
北海道・梅田諭史
第3位・531930点
広島県・斎藤宏一郎
第4位・522030点
東京都・永井健一
第5位・514300点
千葉県・鈴木雅也

DSだって科学技術め ひとつだもんね

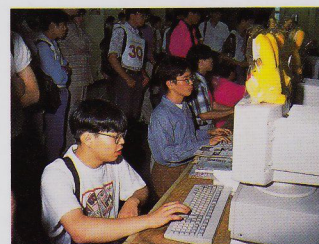
9月4日には「デジタルフェスティバル」が武道館の隣の科学技術館で開催された。このイベントは同人ソフト(素人さんが自分で作ったソフトのこと)の即売会と、ゲーム大会が合体したもの。

同人ソフトのサークルの皆さんはパソコンなどでもお馴染みの面々。いつものように元気にちょっとエッチなゲームとか、実用ソフトとか、PC88のゲームだったの100円とか、街ではなかなか買えないMSXのソフトを売っていたりした(言っておきますが、私はMSXは2台も持っていて好きなんです、悪口も愛情表現!!)。

そして、もうひとつの部屋ではファミリーソフトによる「あすか120%」のゲーム大会と、コンパイルによる「ジャンプヒーロー」(今回収録されてるやつね)のゲ



①同人サークルの方々はいつものように元気元気



②ゲーム大会の様子。初めてやるゲームなのにみなさんうまい!!

ーム大会が開催されていた。みんな初めてやるのに結構うまいんで関心しちゃいました。

ニュース

江田島に人喰い熊現れる!

先日、コンパイル上司達の研修が「江田島」で行われた。そこで何と!?「人喰い熊」が風呂場に現れたのだ!! その熊が近くにいた人間に吠えかかった。「すみません、シャンプー貸して下さい」。熊の正体はセニョールだった。

春麗は実在した!?

広島駅の駅前に、ショッキングピンクの看板を掲げた「株式会社コンパイル」。その社内で、あの有名な格闘ゲームの美少女ガドットを打っていた!? だが、眠い瞳をこすってよく見てみると、長髪を束ね丸めた上田ニャン吉だった。

ぶよぶよ通買うべし!

ぶよぶよ通のテストプレイは開発室の別室でやっているわけであるが、よほど面白いのか夜中の12時近くまでやっていたりする。

そして、ぶよの苦手の社員が呼び出され、下手なプレイを上手な奴らに見られる。いや〜、みないで〜!!

史上最大の危機

満月の深夜、夢虚春眠はあくびをしたひょうしに、あごがはずれてしまった!! 助けを呼ぼうにもしゃべることもままならない。

夢虚は、再び大あくびをして、強引にあごをはめ直し、窮地を脱したと言う…。(以上現場広島からのニュースでした)

コンパイルパソコンゲームフェア(仮) ●11月12(土)~13(日) Laosゲーム館6Fイベント広場

東京・秋葉原で上記の場所、日時にゲームフェアを開催する。DSを中心に幻世喜譚、なぞぶよ、もしかしたらぶよ通さえも見られ

るかもしれない。さらに、ゲーム大会もあり。DSのスタッフも勢揃いするのでファンには見逃せない。

インフォメ 100 連発 ウツ

コスプレイヤー 大集合のイベント

コスプレイヤー向けのイベントが10月16日、東京は港区のディスコ・ゴールドにて行われる。タイトルは「コスぱinGOLD」。内容はアニメソング中心のコスプレダンスパーティ。ノンアルコールでフリードリンク。参加資格は18

②これがチラシ。ゲストで宮内知美、桜井智、大張正己も登場



才以上の男女アニメソングで踊りたい人、コスプレをしたい人、コスプレを見たい人。時間は昼の12時から17時。参加費は前売3500円、当日4000円。チケットぴあで発売中。問い合わせは榊ブロッコリー(03-5387-6781)へ。

メガドラ+CD ラジカセが新発売

アイワから画期的なラジカセが発売された。その名も「CDラジカセ (CSD-GM1)」。名前は平凡だが、中身はすごい。なんと、このCDラジカセにはメガドライ



④下の方のメガドラ
イブ部分を取り外し
て、ラジカセだけで
も持ち運べる

ブがくっついている。もちろん、CDプレイヤーが付いているのだから、当然メガCDのソフトも対応している。また、CD-Gにも対応してるので、カラオケなども楽しむことができる。

このラジカセがあれば、面倒な配線をしなくてもゲーム音楽が楽しめるのだからかなり便利。しかも値段が4万5000円。メガドライブは持ってないなら絶対買いか?

しかし、付属のパッドは3つボタンだし、将来の拡張性(メガドライブを32ビットにするアダプタがもうすぐ出るという)にも不安が残る。

この秋、 こんな映画はどう

まずは洋画。「ザ・ファーム」「ペリカン文書」という名作を生み出した作家、ジョン・グリシャム原作の「依頼人」。11才の多感な少年がアメリカを揺るがす事件に巻き込まれていく物語。

次に邦画。あの「逆噴射家族」から10年の沈黙を破って石井聰互監督が作ったのが「エンジェル・ダスト」。東京に起きた謎の連続殺人事件。それを調査する異常犯罪性格分析官を演じるのが南果歩というお話。



①少年役のブラッド・ピット。この映画は10月8日より全国ロードショー



②この映画は東京のシネマライズ・渋谷にて独占ロードショー中

全日本ぶよ協会 来年1月に設立!

千葉の幕張プリンスホテルにて、「全日本ぶよ協会準備委員会」の設立発表会が9月21日に行われた。

この準備委員会は、各メディアで『ぶよぶよ』を発売している、コンパイル、セガ・エンタープライゼス、バンプレスト、NECアベニューの4社によって構成され、目的は来年の1月に「全日本ぶよ協会」を設立すること。ではその協会の目的はというと『ぶよぶよ』の面白さを広め、ビデオゲーム初のスタンダードとして普及を目指す

し、広く一般から会員を募集して会員相互の理解と信頼を深め、公式ルールに従ってフェアに対戦することを奨励すること。

簡単に言うと、将棋や囲碁の連盟のようなものをぶよにも作るということ。来年に本格的に始動するのだが、まず、各社によるそれぞれのハードによる大会が開かれ(コンパイルはGGで開催)、年末にはすべての大会の猛者が集まって業務用によって全国一を決めるという。そして、大会参加者にはそれぞれの成績によって級段位を認定するという。詳しくは、来年1月6日発売予定の次号で。

まるでマンガのように 気軽に読める小説

最近読書離れが進んでいるなんていうニュースがあったが、そんな活字が苦手な人でも楽しく読める小説がこの「マーメイドの夏」。主人公の中学生の女の子が幼馴染みの同級生のお兄さんの事が好きになってしまうというお話。でも、その同級生は彼女の事が好きで、さらに同級生のことをクラスの子が好きという恋のバトルロイヤル状態に陥る。中学生の爽やかな恋心が描かれていて、読んでいてすがすがしい作品。



③この小説の作者は担当Wの友人の奥さんの妹だったりする

コンパイル新作ソフトカレンダー

発売日 (予定)	タイトル	ジャンル	リード	容量	価格
1994年					
10月	魔導物語III〜究極女王様〜	RPG	GG	4M+ バックアップ	未定
11月11日	なぞぶよ	パズル	PC98	2HD × 2	7800円 (税別)
11月	ぶよぶよ通	パズル	MD	16M	未定
11月	ぶよぶよ通	パズル	GG	4M	未定
年内?	ぶよぶよ通	パズル	PC98	未定	未定
1995年					
1月	Disc Station vol.5	etc	PC98	2HD × 3	1980円 (税込)
年内	???	?	SFC	?	未定
年内	???	?	PC エンジン	?	未定

保証規定

無償修理の範囲は？

・保証期間中(購入後6か月以内)に、材料上か製造上のミスで不良が発生した場合は無償で修理いたします。

有償修理の範囲は？

- ▲誤った使い方や不適当な取扱いをして発生した不備、損傷。
- ▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
- ▲故障の原因がハード(機器)にあった場合。
- ▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
- ▲本誌に書いてある注意を無視して壊したとき。
- ★保証期間が終わっても、有償で修理いたします。

保証できない場合

- ・以下の場合には保証の対象外になります。
- ▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
- ▲ハード環境が原因で、動かないとき。
- ▲できあがったプログラム以上の修理要求をされるとき。
- ▲弊社商品(ソフトウェア及びマニュアル)が原因で発生する2次的な結果、損害(例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか)。
- ▲外国で使うとき。
- ▲営利目的でつかったとき。
- ▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってあるとき。

アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

DISC STATION Vol.4

フリガナ		電話番号 ()													
氏名	性別 男 女	年齢	歳												
住所															
パソコンの機種(例: PC-9821Ap2)		□3.5inch □5inch													
ティップスイッチの状態															
<table border="0"> <tr> <td>1 2 3 4 5 6 7 8</td> <td>1 2 3 4 5 6 7 8</td> <td>1 2 3 4 5 6 7 8</td> </tr> <tr> <td>OFF □ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>ON □ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>SW-1</td> <td>SW-2</td> <td>SW-3</td> </tr> </table>				1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	OFF □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	ON □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	SW-1	SW-2	SW-3
1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8													
OFF □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □													
ON □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □													
SW-1	SW-2	SW-3													
MS-DOSのバージョン Ver.		(ハードディスクを使用している場合)													
周辺機器など	ハードディスク	メーカー	名称												
	増設ディスクドライブ	メーカー	名称												
	増設RAMボード	メーカー	名称												
	FM音源ボード	メーカー	名称												
	その他 ()	メーカー	名称												
症状(画面状態など詳しくご記入下さい)															
<p>宛て先 〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株式会社コンパイル 「修理サービス」係 ☎082-263-6165</p> <p>★フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。</p>															

この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万が一不用品や、不良品、自然故障等が発生した場合は、このアフターサービスカード(またはこのコピー)に必要事項を記入して当社までお送り下さい(不良、故障の場合は現品も一緒に)。上記の保証規定に基づいて、無償あるいは有償でお取り替え、または修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金もいたします。

なお有償修理の場合の修理代金はディスク1枚につき1240円(修理代1000円、送料210円、消費税30円)です。郵便為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒にお送り下さい。無償修理の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後6か月とさせていただきます。

MEG-DOSは、株エス・ピー・エスの登録商標です。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
※この製品の仕様は、将来予告なしに変更する場合があります。

当社は本ソフトウェアを無断で複製すること、及び賃貸(レンタル)・中古販売(疑似レンタル)について、これを一切許可しておりません。



Disc 1 (白)



Disc 2 (ピンク)



Disc 3 (黒)





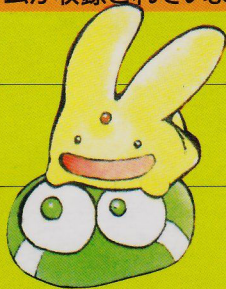
Disc Stationの遊び方

付属のディスクには以下のゲームが収録されています。

Disc 1 ● 幻世風狂伝
● ボンバーさん太郎の爆弾天国

Disc 2 ● JUMP HERO
● ブロードウェイ伝説エレナ
● LADY BONO//第3回

Disc 3 ● わんだふりや魔導らんど
● なぞぶよ問題データ
● なぞぶよ体験版



今号に収録されている作品は「テキストコーナー」以外すべて圧縮ファイルとして収録されているため、このままの状態ではプレイすることができません。以下の手順に従ってお手持ちの2HDフロ

ピーディスク (以下FDと略)、またはハードディスク (以下HDと略) にインストール (解凍&コピー作業) してください。

FDにインストールする場合

ゲームを用意したFDにインストールします。

手順1 まずゲームのディスクとは別に、ブランクディスク (2HD) を用意してください。

手順2 遊びたいゲームが収録されたディスクをドライブAに入れコンピュータを起動してください。メニュー画面に入ります。(Disc 1はタイトル画面が表示されます。なにかキーを押すとメニュー画面に入ります)。

手順3 メニュー画面からインストールしたいゲームにカーソルを合わせて決定するとインストールのためのツールが立ち上がります。

手順4 まずインストール元 (ゲームのディスク) とインストール先 (用意したブランクディスク) のドライブを指定します。

手順5 用意したディスクのフォーマットの種類を選択します。MS-DOSでフォーマットされていないディスクならば「通常」、フォーマットされているディスクなら「簡易」を選択してください。「通常」は物理フォーマット (すべてをフォーマットし直します。時間はかかりますが確実です)、「簡易」は論理フォーマット (既にフォーマットされているディスクをクリアするだけなので時間がかかりません) です。

手順6 「インストールの実行」にカーソルを合わせてリターンキーを押せば、ファイルのインストールが始まります。インストール中のディスクには手を触れないでください。

手順7 作成されたFDをドライブAに入れて起動するとそのゲームをプレイすることができます。

注意

1ドライブのコンピュータではFDにインストールすることはできません。HDなどにインストールしてプレイしてください。

HDにインストールする場合

基本的にはFDインストールと同じですが、MS-DOSから起動する必要があります。

手順1 まずMS-DOSを起動してください。

手順2 ゲームのディスクをセットし、カレントドライブをゲームディスクのドライブに移動します。例: ゲームディスクがセットされているドライブがCドライブの場合

A>C: [RETURN]

手順3 「DSH」と入力してリターンキーを押してください。

例: ゲームディスクがセットされているドライブがCドライブの場合

C>DSH [RETURN]

手順4 あとはFDの「手順4」と同様の手順でインストール元とインストール先のドライブを選択します。また、HDにインストールする場合はフォーマットの項目は選択できないようになっています。

手順5 ゲームをインストールするディレクトリの名前を入力します。8文字以内で任意の名前をつけることができます。一度にディレクトリを2段階作成することはできません、既に存在するディレクトリの下にゲームのディレクトリを作成することは可能です。その場合はゲームのディレクトリの名前の前に既存のディレクトリの名前を入力しておけばOKです。例えばHD (Aドライブ) に「ABC」というディレクトリの下に「幻世風狂伝」のディレクトリを作りたい場合は

A: ¥DS¥GENSEI

と、なります (この例だとゲームのディレクトリは¥GENSEIです)。また、インストール先のディレクトリに同じ名前のディレクトリが存在する場合は決定することができません。どちらか名前を変えてから実行してください。

手順6 インストールが終了するとHDから起動するためのバッチファイル名が表示されます。

手順7 リターンキーを押すとDSのメニューに戻ります。メニュー画面でF10を押すとDOSに戻るすることができます。

手順8 ゲームがインストールされたディレクトリをカレントディレクトリにして、指定されたバッチファイルの名前を入力 (拡張子はいりません) しリターンキーを押すとゲームが始まります。

備考: HDインストールに関する諸注意

1・各ゲームをインストールするためには、それぞれに容量が必要です。ゲームに応じて確保してください。

★幻世風狂伝	2MB
★ボンバーさん太郎の爆弾天国	1MB
★JUMP HERO	1MB
★LADY BONO//第3回	1MB
★ブロードウェイ伝説エレナ	1MB
★わんだふりや魔導らんど	1MB
★なぞぶよ体験版	1MB

2・各ゲームをHDから起動するためには540KB以上のコンベンショナルメモリが必要です。

(注) なぞぶよ体験版は570KBのコンベンショナルメモリが必要です。

ゲームを始める前にお読み下さい

●本ソフトが使用できる機種・機器

NEC-PC9801VM以降

- ・要2ドライブ (1ドライブの場合は要HD)
- ・要RAM640KB以上
- ・要高解像度 (400ライン) アナログディスプレイ
- ・FM音源対応

●以下の機種には対応していません

NEC-PC9801/

E/F/M/U/VF/UV
UF/UR/LV/CV/DO
DO+/N/NV/HA
ラップトップ/ハイレゾ

EPSON-PC286U/

LE/Note executive

トラブルシューティング

★ゲームが始まらない、動かない、変な現象が起きた...などの症状が出た場合は、もう1度以下の項目に従って確認して下さい。

【チェックポイント】

- ①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか? 増設フロッピーディスクドライブでは、動作の保証はできません。必ず内蔵のフロッピーディスクドライブでご利用下さい。
- ②周辺機器は正しく接続されていますか? 周辺機器のマニュアルを確認してみましょう。
- ③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか? OFFでも動かないときは一度取り外してから、再度ゲームを起動させて下さい。

【どうしても動かない場合は】

チェックポイントを確認しても動かない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話下さい。

コンパイル ユーザーサポート
テレフォンサービス

☎082-263-6165

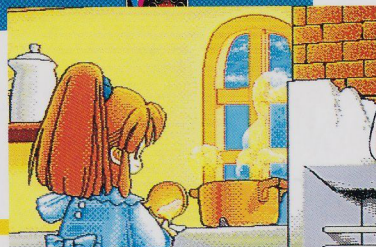
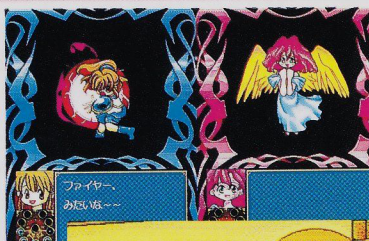
月曜から金曜日 10:00~12:00/13:00~17:00
毎日 19:00~翌朝8:00(テプ)

「ばよえ〜んウォーズ」

1 大魔導戦略物語



がいにつちゆう
もうちょっと
まってるね



開発順調。画面はこ
んな感じだよ

魔導物語のキャラクタを使ったシミュレーション・ウォーゲーム。おなじみのキャラに加えて新キャラも登場!!



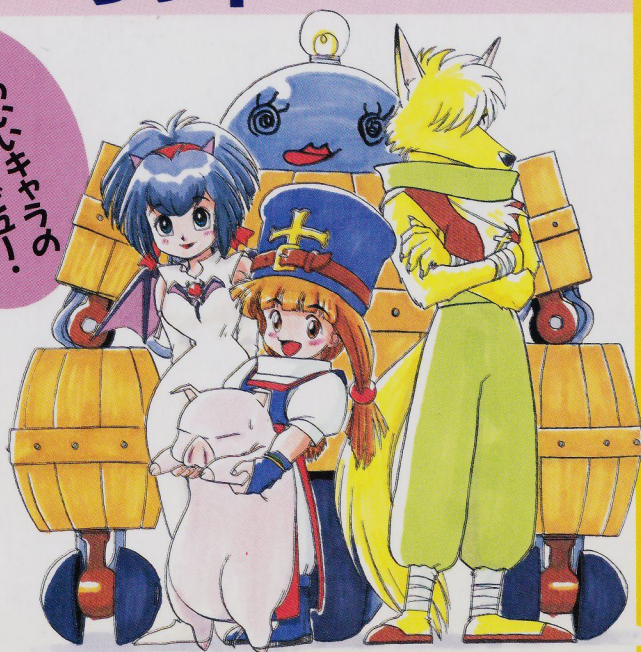
次号大予言

Disc Station
DS vol.5
1月6日発売

これでもかの
吐血大大サービス価格の
(税込)
1980円
で提供しちゃうのだー!

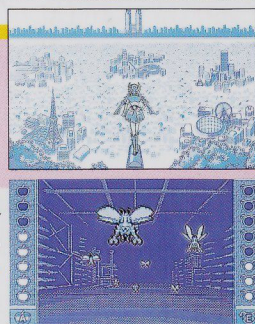
2 メルプール ランド

かわいらしい
ウォーリアー・シスター
ファンタジー・アドベンチャー



3 るんるん あっぷるん

あっぷるそーすシリーズの記念すべき第10弾は、なんとヒロインが登場。キミはヒロインのあっぷるんになって町の難事件を解決せよ

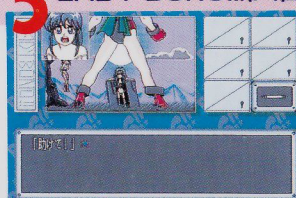


4 筋肉であそぼう



濃度500%の濃口クリックゲーム。プレイヤーを至福に誘うグラフィックとサンプリングボイスを待て!

5 LADY BONO!!第4回



ついにあのBONOも感動の最終回。物語もめでたくめでたく大団円...かな? 乞うご期待!

6 なぞぶよ問題データ・第2回

今回も集めに集めた難問奇問でキミに挑戦だ

7 テキストコーナー

キミのテキストがソフトになる。投稿してね

88でついに登場 “そう”にもできる!? 親切設計!



なぞぶよ

©COMPIL 1994

11月11日 金
発売予定



かわいらしいキャラクターもフルサイズ!

難問奇問が200問でもう拷問!

予価7,800円(税別)

問題を作れるエディター付き!

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE: 082-263-6165(ユーザー・テレフォン)

株式会社 コンパイル



今号で遊べる その他のゲーム

(幻世風狂伝は表紙に画面掲載) ©COMPIL 1994



ACT ボンバーさん太郎の爆弾天国



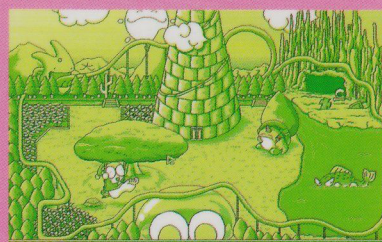
ACT JUMP HERO



F-ACT ブロードウェイ伝説エレナ



AVG LADY BONO. 第3回



AVG わんだふりや魔導らんど



PZL なぞぶよ体験版

Disc Station Vol.4

平成6年11月15日発行
編集・発行人 仁井谷正充
発売 株式会社英知出版 〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋コービル
編集・発行 株式会社コンパイル
定価1,980円(本体1,922円)



T1061814161980

©COMPIL 1994
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 61814-16